
DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST
CLUB
Nintendo®
40
GAME VISTAZO A:
NFL QUARTERBACK '96
EDICION Nº 5-01
Colombia $2.100,00
Venezuela BS 575,00
Ecuador S/
Puerto Rico US$2.00
Panamá US$2.00
ARCADIAS
STREET FIGHTER ZERO
TIPS
SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND
INFORMACION
SUPERNESESARIA
• INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER DE LUXE
• SPAWN
• WWF WRESTLEMANIA
• EMMITH SMITH FOOTBALL
• SCOOBY DOO
01
0 1
37634 13138
PASSWORDS • TIPS • NOVEDADES



Todos los que trabajamos en tu "Revista Club Nintendo", te deseamos que este nuevo año sea uno de esos que traiga grandes novedades y numerosas satisfacciones. Si el que pasó no fue tan bueno, no importa, recuerda que..."El Secreto del Poder" está en tus manos, y que tienes como todo el maravilloso mundo de Nintendo, algo especial.

Agradecemos tus saludos, dibujos, trucos, preguntas y críticas. Discúlpanos si aún no has tenido respuesta a tus cartas, no te desanimes, tú eres muy importante para nosotros, y la familia de "Revista Club Nintendo" es muy numerosa e inquieta, por lo que nos es muy difícil atenderlos a todos juntos y de una sola vez.

Por lo que a nosotros nos corresponde, este 1996, te aseguramos mucha y mejor información de lo que a ti más te gusta...Los videojuegos.

El Editor.

RECIBIMOS CARTA

COLOMBIA CRISTIAN MANRIQUE - JIM FREDY MANRIQUE - CARLOS M. HERNANDEZ - JONATHAN TRIANA y GABRIEL GARZON - JORGE E. CONTRERAS - RONALD G. ZANAURIA - CARLOS ALBERTO ALVAREZ DIAZ - IVAN CHAPARRO - JORGE - JULIAN D. PINZON - ANDRES ROA - HENRY LEONARDO CAMACHO ACERO - JAIME ALBERTO DELGADO VELASQUEZ - SANTIAGO RENJIFO M. - MARTIN HUMBERTO VESGA L. - ALEXANDER SANCHEZ P. - EL MANE - CARLOS ANDRES CRUZ CALDERON - EMIR MORALES A. - JORGE GARCIA GARCIA - MIGUEL BARROS R. - MICHAEL FELIPES. VILLA - CARLOS EDUARDO BERNAL MARIN - JUAN GONZALO MESA - HERMES HERRERA HERNANDEZ - JULIAN RODOLFO SANTAMARIA CONTRERAS - FRANCISCO A. PELAEZ

COSTA RICA MARCEL FRÖHLICH SOL - JORGE STEVEN MOLINA RIOS - JOHANNES KNIES M. - RUBEN A. GODINEZ ALVAREZ **ECUADOR** ESTEBAN FRUTOS **GUATEMALA** FRANCISCO JOSE VILLATORO **PUERTO RICO** EDREY FIGUEROA ROSADO - JORGE L. VELAZQUEZ **VENEZUELA** LUIS ALEJANDRO TOVAR HERRERA - ALEX CARVAJAL - FREDDY EDUARDO PARRA BRIÑEZ - ANDRES DANIEL GONZALEZ - ANTONIO J. SABINO - CARLOS CORONEL - FREDDY D. MARIN GUTIERREZ - RICARDO CAMINOS

SIGUE ESCRIBIENDONOS





REVISTA CLUB NINTENDO Nº 40
EDICION Nº 5-01

Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.
Director General
Teruhide Kikuchi
Director de Administración
Jorge Stone
Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra
Producción
Network Publicidad
Diseño
Francisco Cuevas
Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A.
Presidente
Emiro Aristizábal A.
Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.
Edición y diseño en computación
Helio Galaz G.
Colaboradores
(Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar
Ventas de publicidad
Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez
Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellin: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

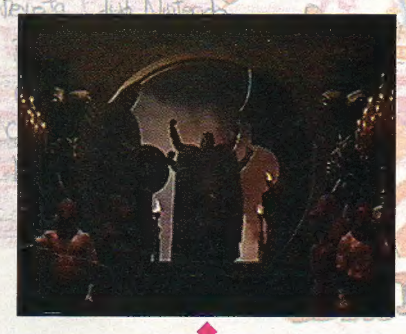
 Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA**. Printed in Colombia



Me gustaría saber qué ha pasado con la esperada película Mortal Kombatt. ¿Cuándo va a salir?

Fernando Parada, Santiago Chile.

La película Mortal Kombatt



se estrenó el 18 de agosto pasado en Estados Unidos. Por acá la estaríamos viendo muy pronto. ¡TEN PACIENCIA !

Quisiera que me informaran si Nintendo piensa sacar un nuevo juego de Zelda para Súper Nintendo.

Luis Contreras, Buenos Aires Argentina.

La verdad es que no tenemos más informaciones sobre si saldrá una nueva secuela de Zelda en Súper Nes, cosa que por lo demás sería muy bien recibida .Tampoco, como otros lectores nos han preguntado, tenemos conocimiento de que Nintendo vaya a sacar un "Zelda All Star" con los juegos de NES: lo único es que en japón se hizo un "Remake" del Zelda I, pero sólo puede ser jugado por los suscriptores del sistema BSX.

Ustedes dijeron que el NES de 8 Bit no pasaría de moda. Incluso en una oportunidad afirmaron que el personaje de Mega Man iba a ser exclusivo del Sistema de 8 Bit . Opino que no deberían afirmar algo de lo cual no están seguros.

Miguel Soubeacaseaux, Santiago Chile.

Después de la salida del Súper Nes, pasarón practicamente dos años hasta que desaparecieron los juegos de Nes, lo cual le dio una vida de más de ocho años. ¿Conoces algún otro sistema de videojuegos que haya vivido tanto? Mega Man, mientras hubo Nes, salió sólo en 8 bit, de hecho uno de los últimos títulos para este sistema. Fue Mega Man 6, siempre que publicamos algo es porque estamos seguros, ya que sólo recurrimos a fuentes oficiales, pero por múltiples razones los lisenciatarios llegan a cambiar sus decisiones y ante eso no hay que hacer.

Por qué los controles de Nintendo tiene el direccional a la izquierda y los botones a la derecha? ¿No sería más comodo para el 10% de la población que los tuvieran ubicados al revés? Los Joystick tienen botones a la izquierda mientras que las teclas de dirección de una computadora estan a la derecha, cosa que también pasa con el mouse. Tal vez el direccional a la izquierda sea más válido ahora que se requieren más de dos botones, pero he jugado cosas más complicadas en computadoras y todo eso lo hago con la mano izquierda, no siendo zurdo.

Enrique Cid P, Medellin Colombia.

Los controles no son ni para zurdos ni para diestros, sino para videojugadores. Es como el automóvil, en que le es igual de fácil o difícil manejar a zurdos como a diestros, aunque en países como Japón, Inglaterra o Australía hasta los que no son zurdos están acostumbrados a poner las velocidades con la zurda. Si quieres saber qué se sentiría tener la cruz del control del lado derecho, en los juegos de Nigel Mansell's World Champion Ship Racing y Top gear tienes la oportunidad de cambiar el sentido del control dereccional, y si juegas con el control de cabeza, podrás darte cuenta que tan rápido te



adaptarías a esa nueva forma de jugar.



Hace poco tiempo compré el juego Fatal Fury 2 para Súper NES y averigüé el código para jugar con los cuatro jefes. Les escribo para preguntarles cómo hacer los poderes de cada uno de estos peleadores.

Victor Fernández, Santiago
Chile.

A continuación te damos los movimientos de Billy Kane, Axel Hawk, Wolpgang Krauser y Laurense Blood:

Billy Kane:
POLE POSITION: ← (1,5 seg.), → + X ó Y
POLE INTERCEPTION: ↙(1,5 seg.), ↗ + X ó Y

Axel Hawk:
FIRE PUNCH: ← ↙ ↓ ↘ → + X ó Y
SMASH PUNCH: ↙ (1,5 seg.), → + X ó Y

Wolpgang Krauser:
HIGH FIRE BALL: ↓ ↙ ← + X ó Y
LOW FIRE BALL: ↓ ↙ ← + B ó A
KRAUSER WAVE: → ← ↙ ↓ ↘ → + X ó Y

Laurence Blood:
BLOODEST SPW: ← (1,5 seg.), → + X ó Y
SWORD ATTACK: ← ↙ ↓ ↘ → + X ó Y
BLOODES CAPE: ↓ (1,5 seg.), ↑ + B ó A
WHIRDWWD: X ó Y repetidamente.
SOMERSSAUT KICK: ← ↙ ↓ ↘ → + B ó A



Quiero proponerles que le pidan a Capcom que saque un juego de Mega Man Fighter, en el que se unieran Mega Man y otros.

Andrés Arcos O, Antofagasta
Chile

Como ya hemos dicho en números anteriores, Capcom está a punto de sacar un juego con el titulo de "Mega Man, The Power Battle"basado en Mega Man normal. Estamos seguros que muchos video-jugadores están expentantes a este lanzamiento.



¿Qué sucede con los juegos japoneses que supuestamente iban a llegar al mercado Americano, con formato de Súper Nes.? Incluso han dicho que juegos saldrían exclusivamente para América Latina

Federico García, Lima - Perú



Una de las primeras compañias con la que se ha podido negociar titulos exclusivos para América Latina ha sido Konamy. Y el primer juego pretendía ser el ya famoso Paradius o su secuela Paradius de Luxe, sin embargo se prefirio atender primero a los juegos de Soccer que tienen más seguidores. Es por esto que se trajo el juego International Súper Star Soccer y su secuela de Luxe. Existen otros planes de lanzamiento que te iremos contando más adelante, especialmente de la Feria Shoshinkai.



Yo creo . que no deben andar comparando tanto el NU64 con las computadoras, como cuando dicen que el NU64 es mucho más rápido que una computadora de las más poderosas.. El NU64 abarca más problemas y no tantas especificaciónes, como la computadora. Cada uno en lo suyo.

Ricardo Torrejón, Bogotá
Colombia.

El Dr. Mario esta totalmente de acuerdo. Como nos dijo Peter Main, los sistemas de Nintendo están especializados para tener más rapidez en el juego que una computadora, por estar diseñada para otros fines. Por cierto ¿sabías que de acuerdo a Silicon Grafhics, si el NU 64 hubiera salido hace 10 años hubiera tenido un costo de 10 millones de dólares? Esto te da una idea de cómo avanza la tecnología.



¿Me pueden dar los passwords del juego Súper Widget para Súper NES?

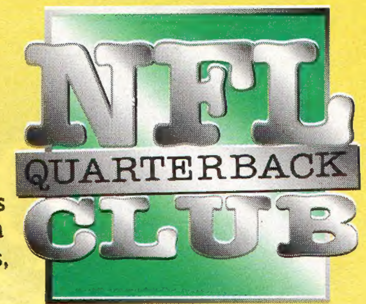
Verónica Osses. Santiago
Chile.

¡Por supuesto!

ETAPA 2 : JHKBHW
ETAPA 3 : RKJSHR
ETAPA 4 : JKJMFW
ETAPA 5 : RBLHKH
ETAPA 6 : JBKFFR
ETAPA 7 : RJRBFF
ETAPA 8 : JJRSHH
ETAPA 9 : WSRMHH
ETAPA 10 : JSRFKL
ETAPA 11 : WLKKKL
ETAPA 12 : JLLJKL
ETAPA 13 : RMLLKL
ETAPA 14 : HWBLBF
ETAPA 15 : LRBBJJ
ETAPA 16 : KFBRSJ





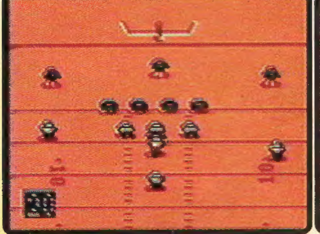


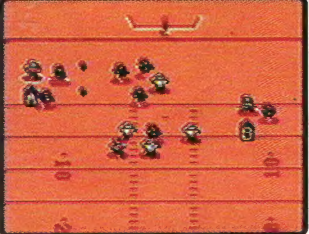
Después de 6 largos meses sin football americano la temporada 95-96 ha llegado, y con ésta, 2 nuevos equipos Carolina y Jacksonville. Así que en las siguientes 4777 páginas de nuestra revista deportiva, analizaremos en detalle las estadísticas, los integrantes, las jugadas, los calendarios, los entrenadores, las reglas, el campo, el clima, el balón, los espectadores, la familia, los vendedores y revendedores de boletos, los vendedores de salchichas, los asientos, los canales por donde serán televisados los programas, los televidentes, los comerciales entre corte y corte, los comentaristas, los camarógrafos, los electricistas, los panaderos, los cocineros, los carteros, los presidentes, los maestros, los abogados, etc., etc., de los 30 equipos.

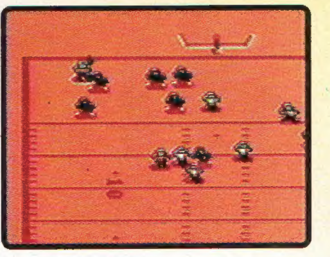


Este nuevo juego de Accaim trae a los 30 equipos.

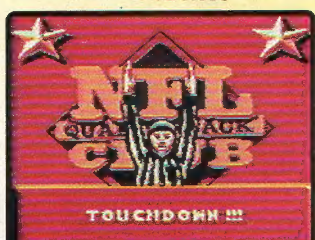
Cada equipo tiene sus jugadas (24 para defensiva y 24 para ofensiva)







Podrás sentir la emoción de interceptar un pase o de ser interceptado. También hay balones sueltos

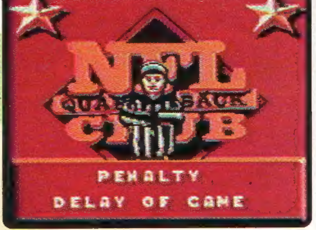




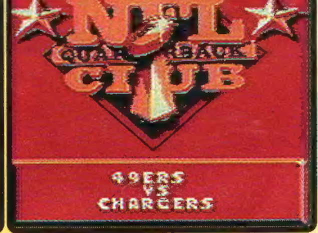
El juego tiene todas las reglas de la NFL incluyendo las conversiones de 2 puntos después de un touchdown.

Tienes 30 segundos para elegir jugada; si no, serás castigado por retraso de juego.



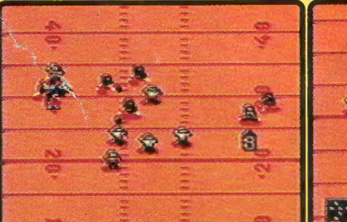


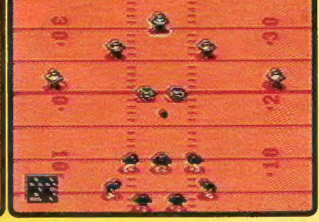


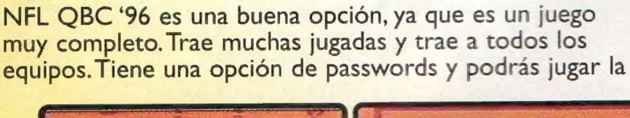


Puedes jugar un partido de Pre-temporada, de temporada o de play-offs.

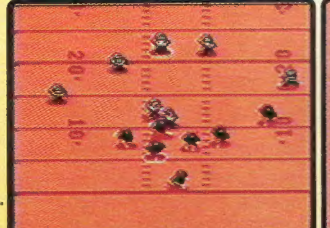
Puedes elegir el tiempo, la dificultad y hasta el tipo de pasto en OPTIONS.

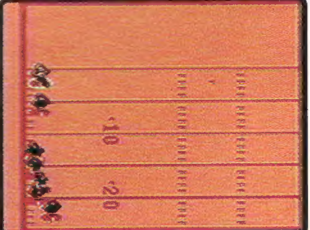




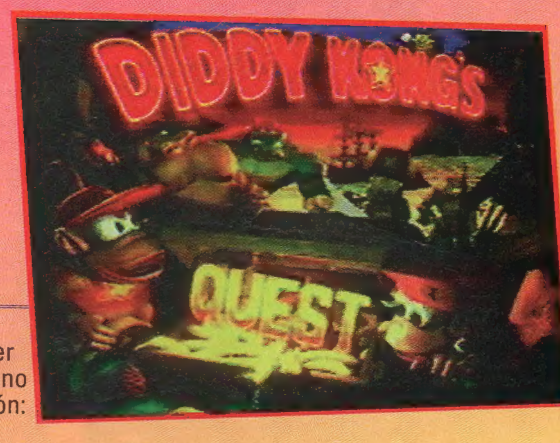


NFL QBC '96 es una buena opción, ya que es un juego muy completo. Trae muchas jugadas y trae a todos los equipos. Tiene una opción de passwords y podrás jugar la temporada o los play-offs, pero la falta de música de fondo lo hacen muy silencioso y hubiera sido bueno que tuviera la opción de 2 jugadores.

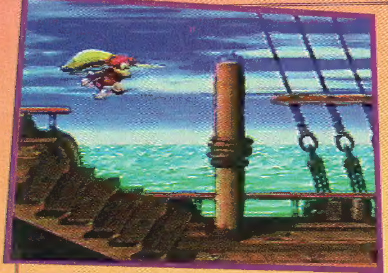




NUESTRA PORTADA



Después de ser el compañero de Donkey Kong en el juego de Donkey Kong Country a Diddy le ha llegado la oportunidad de ser el protagonista de su propio videojuego, pero no sólo es esto, sino que también en su videojuego se le ha asignado una difícil misión: rescatar a su héroe y maestro Donkey Kong.
Afortunadamente para él en esta aventura se ha hecho acompañar de su "mejor amiga" Dixie Kong, ella es primate como Diddy pero tiene diferentes movimientos, lo que hace a estos personajes diferentes entre sí aun cuando compartan los movimientos básicos.



Por ejemplo, cuando saltas con Dixie Kong y presionas el botón de salto repetidamente ella girará su cola de caballo para descender poco a poco; ésta es una función bastante útil.

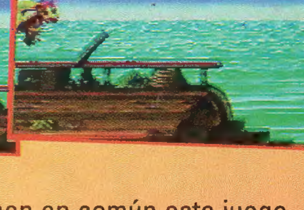
La cola de caballo de Dixie es su arma principal ya que además de ayudarle a flotar también le sirve para eliminar a sus enemigos o cargar los barriles para después arrojarlos.

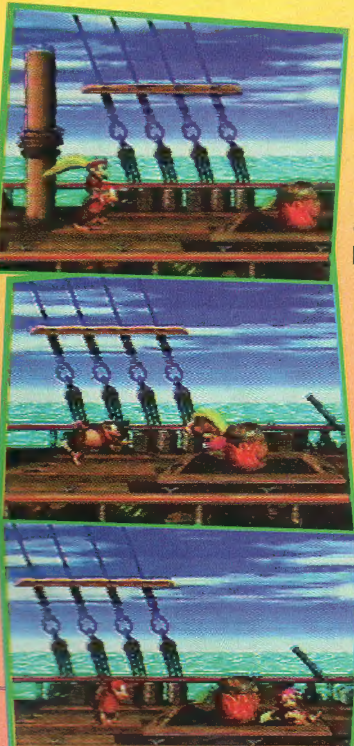


Mientras tanto, Diddy mantiene casi todos los movimientos que tenía en el primer juego, por ejemplo, aquí vemos el salto que puedes hacer en cualquier orilla y que era de mucha utilidad en el primer DKC, para esta versión se quedó este movimiento pero quién sabe cuántos más se le hayan agregado a Diddy.









Algo que faltó en el primer juego de DKC fue que hubiera un movimiento que pudieran ejecutar ambos personajes a la vez, pero en este juego eso quedó arreglado pues Dixie y Diddy pueden ejecutar un movimiento donde el personaje que venga enfrente carga al que venga atrás, este movimiento sirve para muchas cosas en las que tal vez después abundemos, pero lo que sí te podemos anticipar es que podrás arrojar al que viene cargado para eliminar a algunos enemigos: algunas veces el personaje al que arrojes se quedará tirado en el piso, para recuperarlo sólo camina cerca de él.

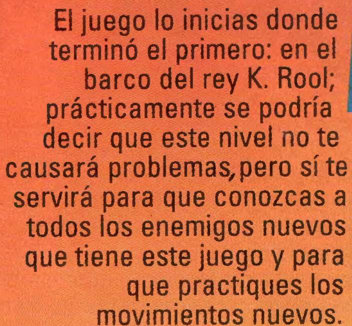
Una cosa que tienen en común este juego y el DKC es que ambos se dividen en diferentes mundos y cada mundo tiene varias escenas, al principio del juego podrás ver un mapa del mundo en general para después ver otro mapa del mundo que te toca jugar; en este número veremos los dos primeros mundos (no muy profundamente).



GANG PLANK GALLEON



pirate panic



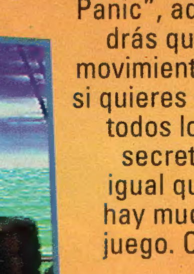
El juego lo inicias donde terminó el primero: en el barco del rey K. Rool; prácticamente se podría decir que este nivel no te causará problemas, pero sí te servirá para que conozcas a todos los enemigos nuevos que tiene este juego y para que practiques los movimientos nuevos.



mainbrace mayhem

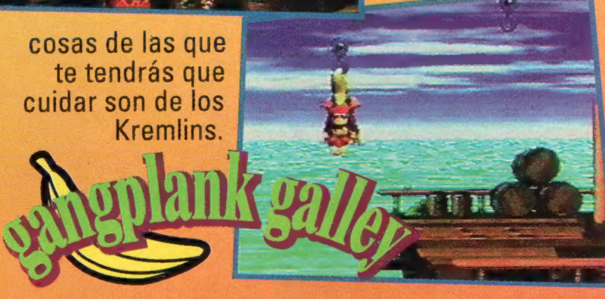
Aquí la cosa se pone más difícil porque la lluvia estorba un poco la visibilidad. En esta escena tendrás necesidad de colgarte de varias cuerdas para poder avanzar, así que tendrás que acostumbrarte a este nuevo movimiento; también te encontrarás con unos enemigos a los que después de pisar podrás usar para arrojarlos.

gangplank galley

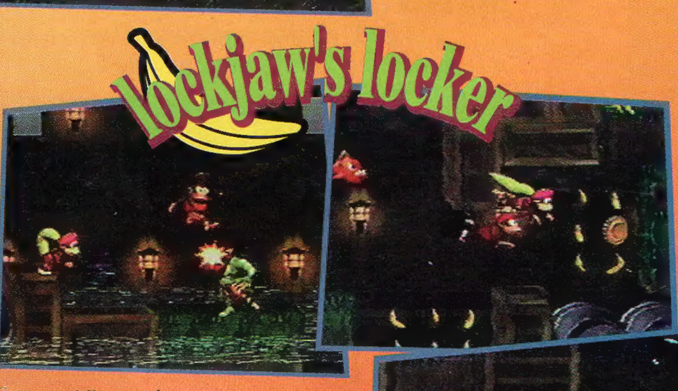


Este nivel es una versión más difícil de "Pirate Panic", aquí ya tendrás que usar los movimientos dobles si quieres encontrar todos los cuartos secretos, que al igual que en DKC, hay muchos en el juego. Otra de las cosas de las que te tendrás que cuidar son de los Kremlins.





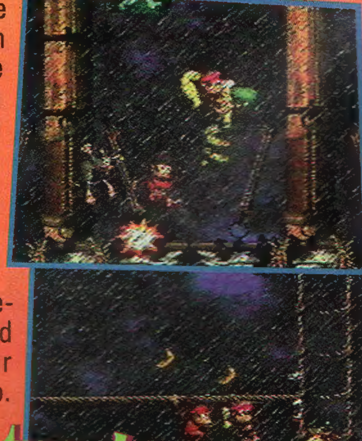
lockjaw's locker



Los gráficos de esta escena son muy buenos. Para empezar te podrás dar cuenta que el efecto de 3D que se utiliza en el agua y en el techo está muy bien hecho y **es bastante impresionante. Gran parte de este nivel se** desarrolla en el agua donde te vas a enfrentar a terribles pirañas, mantarrallas y estrellas de mar.

topsail trouble

Topsail Trouble es una versión un poco más difícil de Mainbrace Mayhem, con la diferencia de que al principio del nivel te encontrarás con una serpiente que te ayudará a deshacerte de los enemigos, desafortunadamente, este bicho sólo te podrá ayudar la mitad de la escena y la otra mitad la deberás pasar por ti mismo.





En este nivel de Bonus te encontrarás con Swanky, él te dará a escoger de entre tres niveles bonus disponíbles y a los que podrás entrar para ganar puntos, bananas, algunos items y hasta vidas, Lo más recomendable entonces es tratar de juntar dinero para entrar a los tres bonus.



Más que un nivel de bonus en Kong College, Dixie y Diddy podrán aprender algunas lecciones y trucos para desenvolverse mejor en el juego, las lecciones están impartidas por Miss Wrinkly y al igual que los bonus anteriores, aquí hay tres diferentes lecciones que aprender.

hot-head hop





Esta escena se desarrolla en un bosque encantado, lo más relevante de aquí es que te vas a encontrar con unos fantasmas lo cuales vas a poder usar como cuerdas para escalar pero eso lo tendrás que hacer muy rápido porque aparecen y desaparecen. Otro de los enemigos nuevos es un Kremlin muy parecido a los que salen en el primer mundo (los que están dentro de un barril) con la diferencia de que estos explotarán cuando los arrojes.

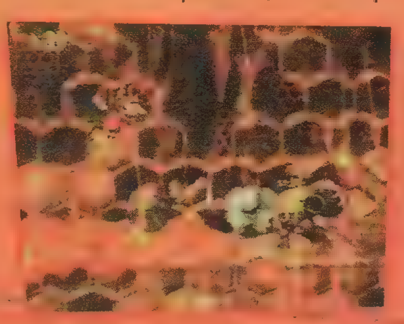
Una vez que termines la escena de Hot-Head Hop se abrirán dos caminos, uno de ellos te llevará a una escena llamada "Klubba´s Kiosk", ahí podrás avanzar hacia... bueno, si quieres saber tendrás que pagar la cantidad que te pide Klubba, si no lo haces, podrás ir a la siguiente escena.



CROCODILE CAULDRON



kannon's klaim



Esta escena es un gran panal en el que de repente te encontrarás miel regada en el piso o en las paredes, esto es muy molesto porque al pisarla tu personaje se queda pegado al piso y si viene pasando en ese momento un enemigo, pues ya sabrás; esta escena es bastante complicada, no sólo por lo que mencionamos anteriormente sino también porque los enemigos que salen aquí son bastante violentos.

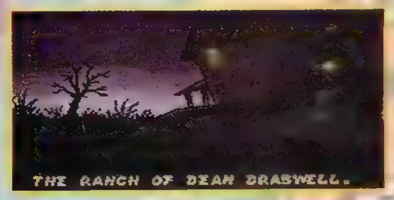
Bueno, pues hasta aquí llegamos con nuestro adelanto de este magnífico juego que este mes ocupa la portada de Club Nintendo, ten por seguro que en los próximos números hablaremos un poco más de este juego para que lo conozcas y para decirte dónde están todos los Bonus escondidos.



SCOOBY DOO MISTERY

Si por tu calle pasan cosas raras como fantasmas que espantan a la gente, tal vez alguien estaba viendo la película Casper, pero si no era éste el caso entonces hay problemas y no puedes llamar a Supermán ya que está ocupado (las razones ya han sido explicadas en otros artículos) ni tampoco a los cazafantasmas ya que tienen algunos problemas debido a que una pareja de fantasmas se está divorciando. Pero no te preocupes, no todo está perdido: exite un grupo dispuesto a brindar la ayuda a todo aquél que lo necesite. Claro, ellos son Freddy, Daphne, Velma, Shaggy y, por supuesto Scooby Doo.

Oficialmente este juego iba a ser lanzado por Sunsoft pero oficialmente Sunsoft desapareció en U.S.A. y Ahora oficialmente Acclaim trae un juego programado por Argonaut Software que te pondrá los pelos de punta, ya que tendrás que ir resolviendo los misterios que se presentan aquí. Tal vez, si eres un videojugador no tan niño, pienses que este juego es para pequeños, pero la verdad es que es bastante entretenido, tipo Maniac Mansion, sólo con 4 misiones a diferencia de Maniac Mansion que era una.







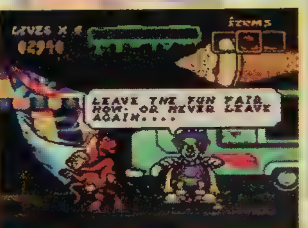
Aquí, tú manejas a Shaggy y a Scooby que tendrán que ir buscando cosas que les servirán en el camino como pescado podrido, cocos, llantas, ventiladores, periódicos, cubetas, patines del diablo, TNT, cerillos y otras cosas que tal vez parecen raras, pero son muy útiles.



Durante todo el juego aparecen enemigos que van desde ratones hasta monstruos fangosos, de los cuales tendrás que irte cuidando, ya que si te expones demasiado a ellos puedes asustarte tanto que perderás una vida. Pero ésta no es la única manera de perder, también puedes hacerlo si te arrojas a un precipicio, a algún pantano si te caes muy seguido de lugares altos.



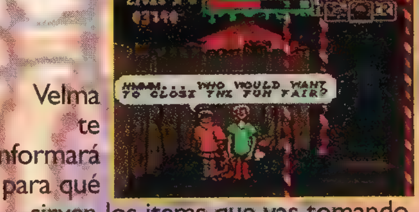




Pero afortunadamente cuentas con tus amigos que están dispuestos a echarte una mano.



Daphne te dará "Scoobygalletas" que te servirán para recuperar energía.



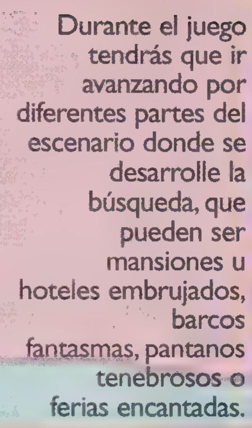
Velma te informará para qué sirven los items que vas tomando, además ella llevará el registro de todas las pistas que vayas juntando.

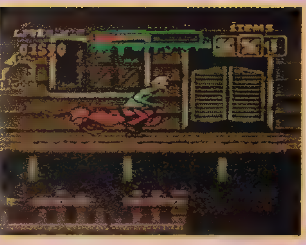


Freddy te ayudará a colocar los dispositivos que permitirán abrir nuevas zonas de los lugares a investigar y además preparará las trampas para capturar al malo de cada escena.



Para poder encontrar las pistas y cosas necesarias en su búsqueda por la verdad detrás del misterio, tendrás que usar los items que ya tengas o podrás ir olfateando para descubrir aquello que esté escondido.







Durante el juego tendrás que ir avanzando por diferentes partes del escenario donde se desarrolle la búsqueda, que pueden ser mansiones u hoteles embrujados, barcos fantasmas, pantanos tenebrosos o ferias encantadas.

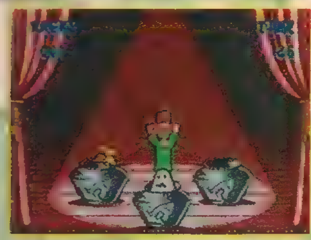
También, a lo largo de las misiones te encontrarás con escenas de Bonus como el tobogán (que por cierto tiene 2 salidas y la 2a. es la mejor), el refrigerador o golpear a los malos. Aquí, si logras muchos puntos te llenarán toda tu energía.



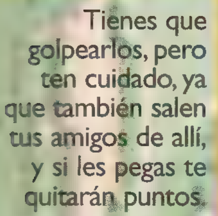
En el tobogán (que está en la 2a. misión) tendrás que bajar esquivando los picos y tomando las cajas de Scoobygalletas.



Para esto cuentas con un mapa que te muestra dónde están tus amigos y dónde te encuentras tú.

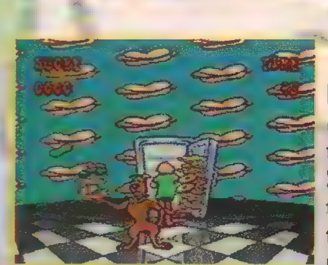


En el bonus de golpear a los malos, van a salir las cabezas de éstos en unas vasijas.

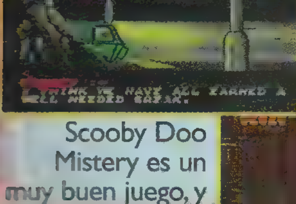




Tienes que golpearlos, pero ten cuidado, ya que también salen tus amigos de allí, y si les pegas te quitarán puntos.



En el bonus del refrigerador (en opinión de nosotros, el mejor) tienes que ir trapano l comida que Shaggy saque. Al principio será tarea fácil, pero conforme vayas teniendo más comida en el plato, más difícil será moverte, ya que si vas muy rápido, se te caerá lo que tengas. También tienes que cuidar que no tengas más comida en un plato que en otro.





Scooby Doo Mistery es un muy buen juego, y si te gustan los juegos de buscar cosas, que tengan buena animación y gráficas, entonces éste es una buena opción. Además cuenta con password y algunos detalles curiosos que lo hacen más divertido. Te recomendamos que le eches un ojo.





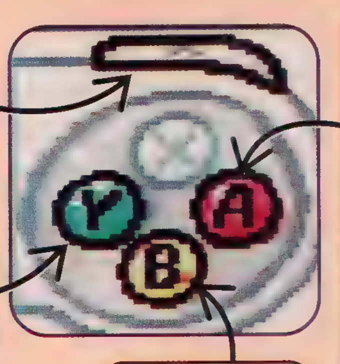
TIPS de



Ahora te damos algunos secretos de este creativo juego y por supuesto que incluimos técnicas.
La finalidad de este artículo es que hagas todas las escenas con 100 puntos para que obtengas las escenas "EXTRAS".

Pero antes repasemos los movimientos de Yoshi.





Fijas la mira para facilitar tu tiro.

Saca la lengua al frente para tragar enemigos.

Salta y si mantienes presionado vuela por un instante (esto lo puedes repetir varias veces)

Disparas los huevos que previamente tomas. Esto funciona de dos formas dependiendo que tipo de control que selecciones:

UNA es presionar **A** para sacar la mira y presionar nuevamente para disparar

OTRA es mantener presionado **A** para que aparezca la mira y soltar el botón para disparar

Si mantienes presionado ↑ la mira se mantendrá arriba de ti.



Saca la lengua hacia arriba para tragar enemigos.



Se mueve hacia los lados, si dejas presionado el control corre.



Mira hacia arriba y mueve el scroll un poco hacia arriba



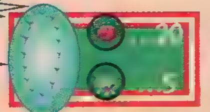
Se agacha, y si tienes un enemigo en la boca lo hace huevo. / Si estás en el aire caes con gran fuerza. / y si estás a punto de disparar, suspende el tiro.

Select Si lo usas en la pantalla de "PAUSE" mientras estás en una escena que ya habías pasado previamente te saca de la escena.

Start Activa y desactiva la pantalla de "PAUSE" donde puedes ver tu puntaje y accesar los Items que adquieres en los bonus.



En cada escena para lograr los 100 puntos tienes que tomar 5 flores que cuentan por 10 puntos cada una, 20 monedas rojas que cuentan por 1 punto cada una y tu máximo de tiempo, que son 30. Por lo tanto, en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Con esto te indicaremos el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).



Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.

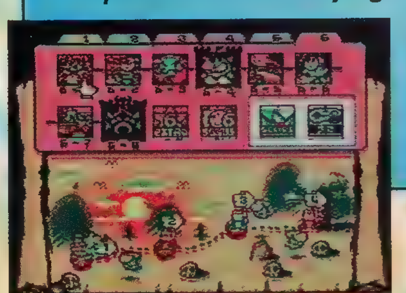


Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

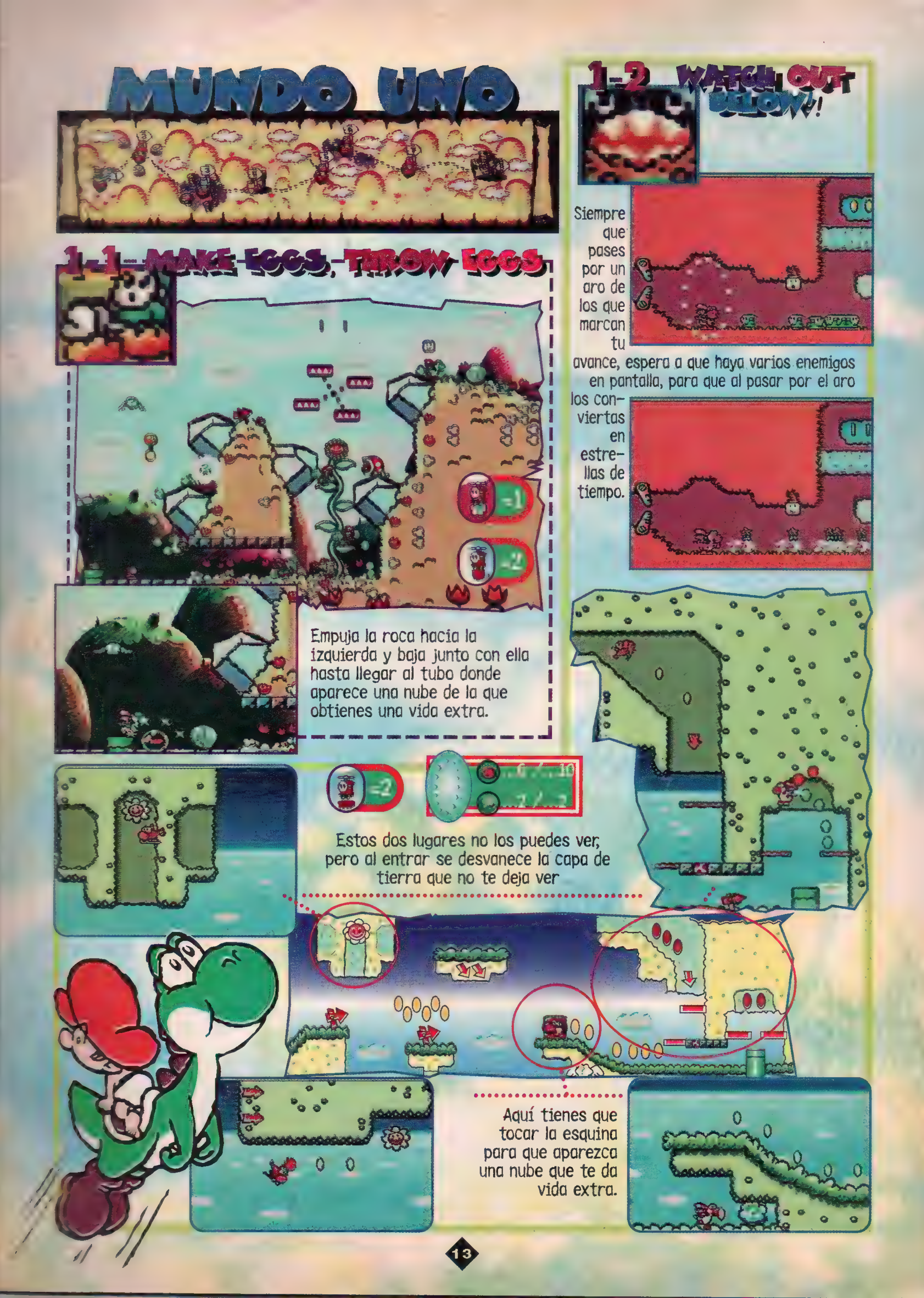
En la pantalla de selección de escena mantén presionado el botón SELECT y presiona la siguiente secuencia:
X , X , Y , B , A
Con esto logras tener acceso a un menú de las MINI BATTLES donde además de poder jugar libremente en cualquiera de 5 opciones tienes 2 opciones más donde juegan dos jugadores a la vez.

AXY









MUNDO UNO

1-1 MAKE EGGS, THROW EGGS

Empuja la roca hacia la izquierda y baja junto con ella hasta llegar al tubo donde aparece una nube de la que obtienes una vida extra.

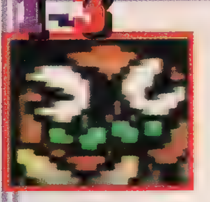
Estos dos lugares no los puedes ver, pero al entrar se desvanece la capa de tierra que no te deja ver

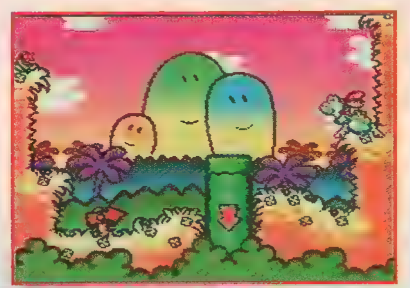
Aquí tienes que tocar la esquina para que aparezca una nube que te da vida extra.

1-2 WATCH OUT BELOW!

Siempre que pases por un aro de los que marcan tu avance, espera a que haya varios enemigos en pantalla, para que al pasar por el aro los conviertas en estrellas de tiempo.

1-3 THE CAVE OF CHOMP ROCK



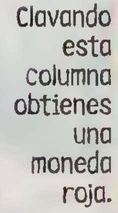


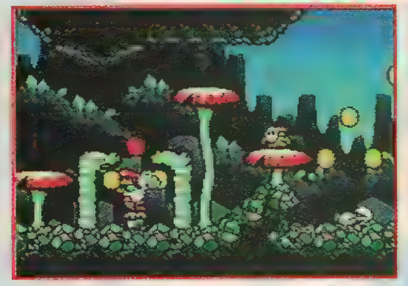
Elimina la planta de la derecha y colócate en su lugar para obtener la nube que te da una vida extra.



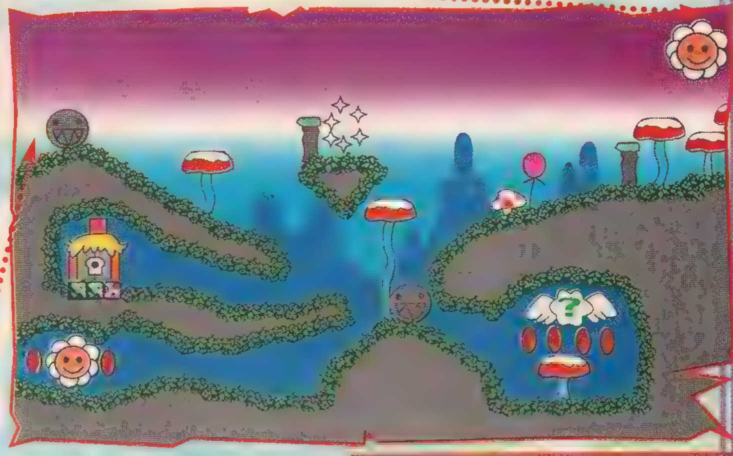
De esta caja obtienes estrellas de tiempo, y si te metes al tubo que está más adelante, sale nuevamente la caja. Esto lo puedes hacer las veces que quieras para llenar tu tiempo.

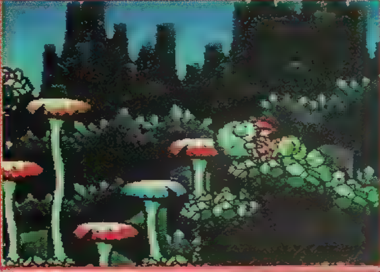
De estas dos columnas obtienes 2 monedas rojas.





Clavando esta columna obtienes una moneda roja.

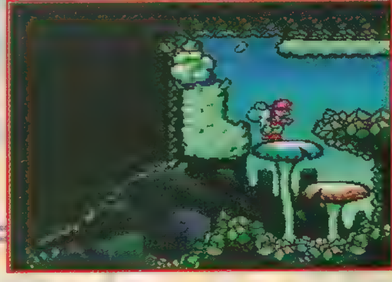




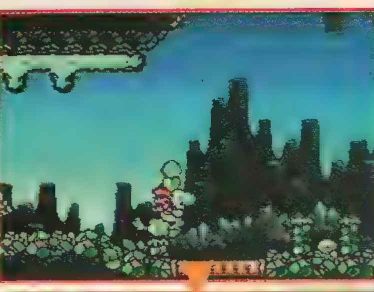
Aquí empuja la roca (Chomp Rock) hacia la izquierda...

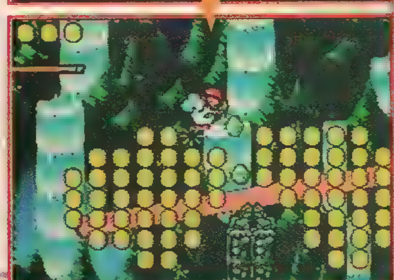


... Para que llegue hasta aquí y aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.



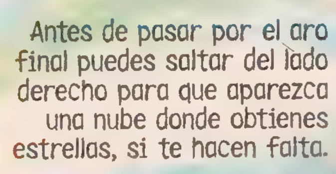
Dispara hacia la esquina para sacar de entre la tierra una nube.





Al clavar esta columna sacas una nube de la que obtienes un switch y al activarlo puedes entrar- donde te indica la flecha roja a la escena de monedas.

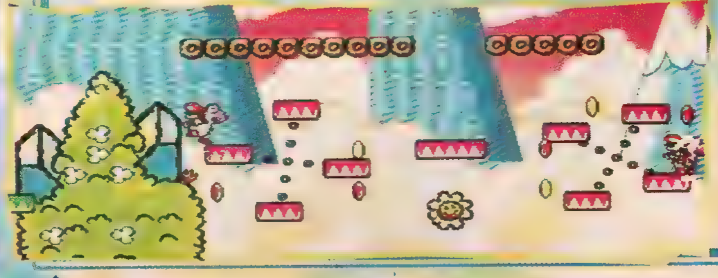
1-5 HOP! HOP! DONUTS LIFTS





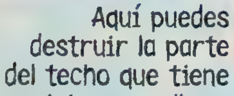


Antes de pasar por el aro final puedes saltar del lado derecho para que aparezca una nube donde obtienes estrellas, si te hacen falta.



1-4 BURT THE BASHFUL'S FORT

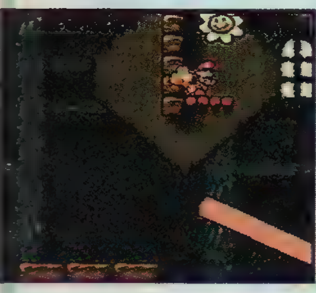




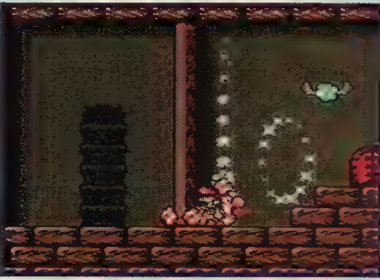


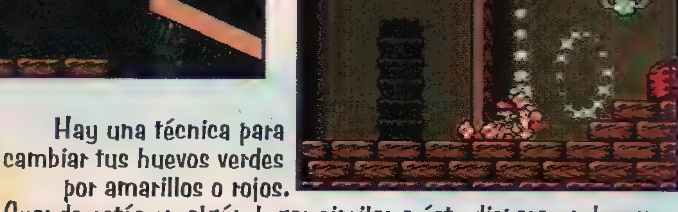
Aquí puedes destruir la parte del techo que tiene grietas para llegar a la parte superior donde hay muchas monedas.

Siempre que aparezcan dos de estos enemigos puedes llenar tu tiempo. Elimina uno de ellos y aléjate. Al regresar, estarán los dos de nuevo. Repite la jugada hasta llenar tu tiempo.

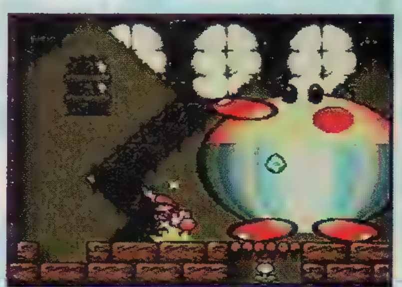


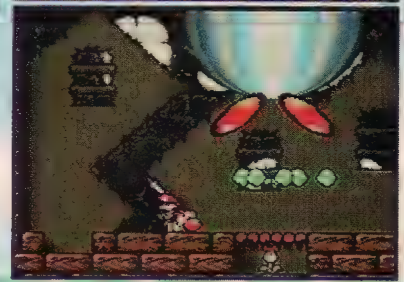
Arriba de la plataforma que se balancea hay una flor.





Hay una técnica para cambiar tus huevos verdes por amarillos o rojos. Cuando estés en algún lugar similar a éste dispara un huevo justo arriba de ti y después que rebote lo tocas con la lengua de Yoshi. Repite la jugada para cambiar todos tus huevos a color rojo y así cuando los estrelles con algún enemigo, obtienes dos estrellas de tiempo.





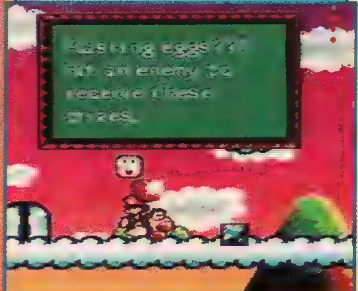
Cada vez que te encuentres con una pequeña flor de las cuales salen huevos, haz que salgan a la vez cayendo con fuerza hacia el suelo (salta y presiona Abajo)

1-6 SHY-GUYS ON STILTS



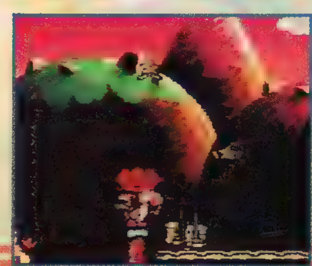
Antes de pasar por el aro final puedes saltar del lado derecho para que aparezca una nube donde obtienes estrellas si te hacen falta.

Al entrar a la puerta llegas a esta parte donde obtienes un huevo amarillo, uno rojo y uno que brilla, el cual al estrellarlo contra un enemigo te da una moneda roja, indispensable para alcanzar los 100 puntos. También lo puedes estrellar contra el bloque que te da tips.





Utiliza la flecha de abajo para llegar hasta la parte superior donde, al pasar, aparece una nube de donde obtienes una vida extra



Cada vez que se presente una situación en donde la flor roja esté muy cerca del suelo como en este caso, colócate justo debajo de la flor y dispara un huevo hacia arriba.

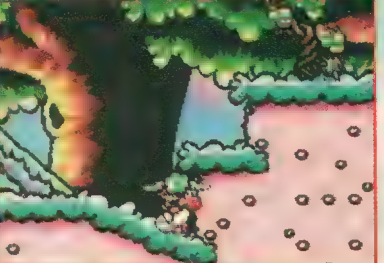
Puedes utilizar el huevo para alcanzar las monedas y flores que están fuera de tu alcance y siempre piensa en rebotar los huevos para utilizarlos más eficientemente.



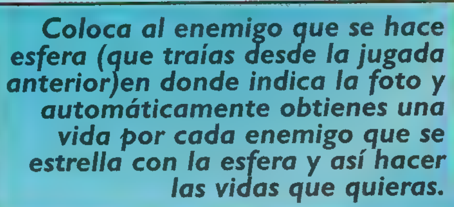
Después del aro final hay un globo que crece. Cómetelo antes que explote para obtener una vida

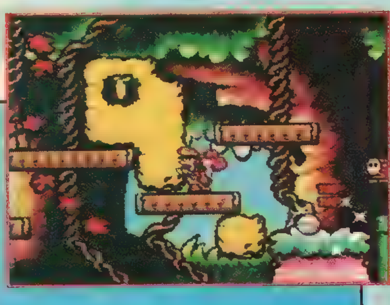


1-7 TOUCH FUZZY GET DIZZY



Después de eliminar la primera planta carnívora, colócate en su lugar, para hacer aparecer una nube y obtener más estrellas de tiempo.

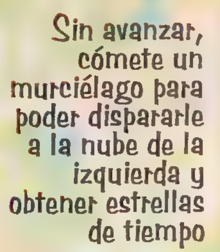




Cómete uno de los enemigos que se hacen esfera, pero no lo hagas huevo. Lánzalo para eliminar a los enemigos.

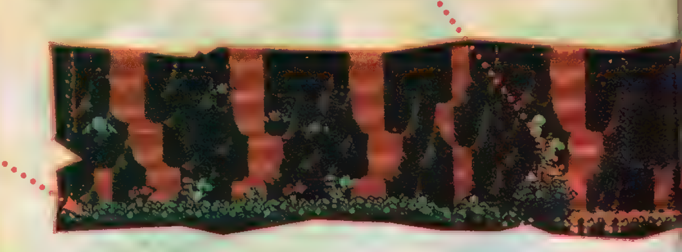
Coloca al enemigo que se hace esfera (que traías desde la jugada anterior)en donde indica la foto y automáticamente obtienes una vida por cada enemigo que se estrella con la esfera y así hacer las vidas que quieras.

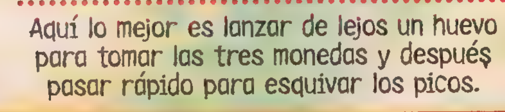
EXTRA 1 POOCHY AIN'T STUPID



Espera a que salga Poochy para subirte en él y no te quemes en la lava. Recuerda que Poochy se mueve hacia donde Yoshi esté mirando.

Sin avanzar, cómete un murciélago para poder dispararle a la nube de la izquierda y obtener estrellas de tiempo





A

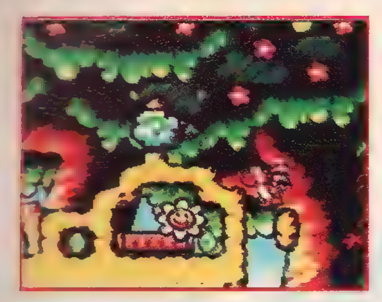
Mientras estés sobre Poochy salta antes de que él baje a la lava.

Controla tu caída manteniendo presionado el botón B para caer sobre Poochy.

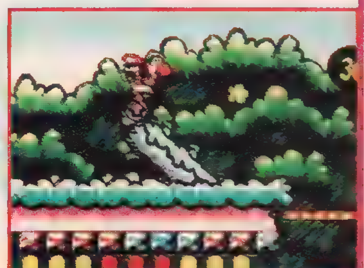
Aquí lo mejor es lanzar de lejos un huevo para tomar las tres monedas y después pasar rápido para esquivar los picos.



Justo arriba de la puerta que tiene cerradura hay una nube oculta entre la tierra donde indica la foto; de esta nube obtienes la llave para la puerta de abajo. (recuerda que los huevos que brillan puedes estrellarlos para obtener monedas rojas).



Poco antes del final, salta verticalmente justo donde indica la foto para que caiga una flecha y así puedas llegar a una zona superior.



Ya arriba, párate sobre la roca del lado derecho para moverla hacia la derecha y que aparezca una nube de donde obtienes una flor gigante para llegar a la parte superior donde hay cuatro monedas rojas.

SIGUE EN A

Aquí salta sobre la plataforma, porque Poochy se pasa por debajo y solamente cabe Poochy. Para tomar fácilmente lo flor lánzale un huevo.



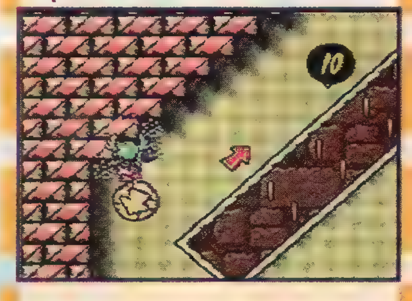
1-8 SALVO DE SLIME'S CASTLE



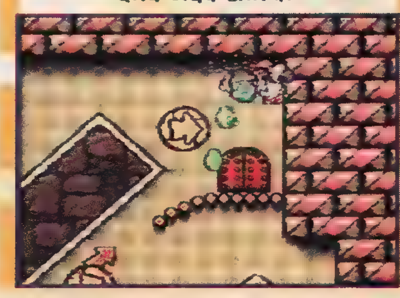
Aquí utilizas esta base para alcanzar dos pasillos que están en la parte superior. A la izquierda hay una flor y a la derecha dos monedas rojas y el aro de media meta.



Ya casi al llegar al jefe, pasa por donde indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes una vida extra.

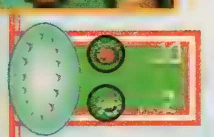


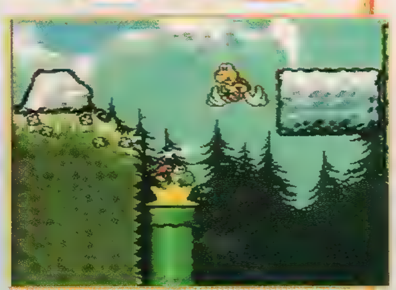
Con ayuda de las flechas que giran, pasa justo arriba de la última puerta para que aparezca una nube de la que obtienes un switch. Al activarlo, puedes entrar a un cuarto secreto que está abajo, donde encontrarás una vida extra.



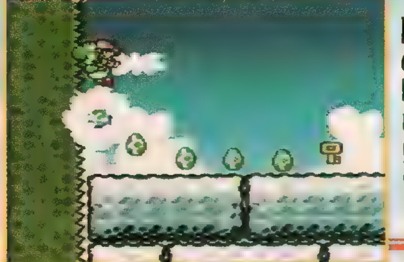


2-1 VISIT KOOPA AND PARA-KOOPA





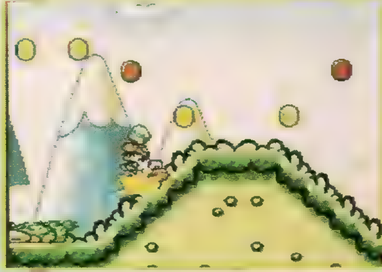
Entra por este tubo para llegar a otra zona donde hay una súper estrella que al tomarla te da poder de Super Mario (Recuerda que si mantienes presionado B flotas y con Y puedes correr).



Después que caigan todos los bloques de roca, regresa y salta para que aparezca una nube.

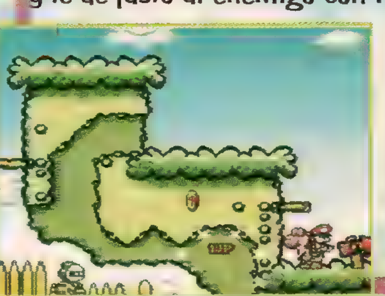
2-2 THE BASEBALL BOYS





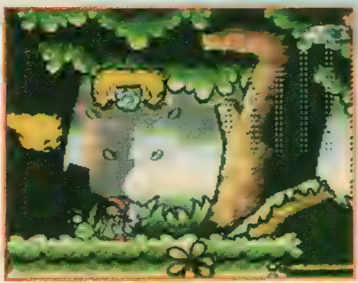
A los enemigos que te disparan los puedes tranquilizar cayendo con fuerza (salta y presiona abajo).

Al llegar aquí, lanza un huevo hacia la izquierda de tal forma que rebote por el canal y le dé justo al enemigo con manopla de béis; de inmediato colócate como indica la foto para que lance el huevo hacia ti y así tomes la moneda roja y una vida extra.



2-3 WHAT'S GUSTY TASTE LIKE¿

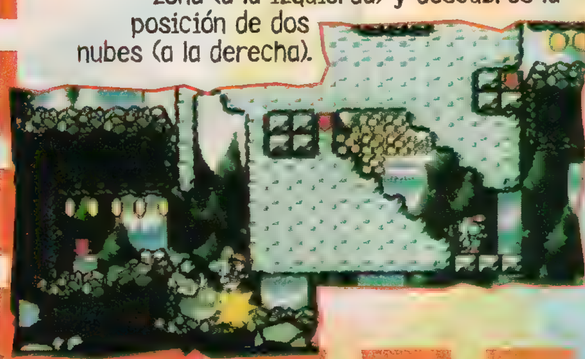
Lanza un huevo hacia arriba para que aparezca una nube de la que obtienes un switch, que, al activarlo hace aparecer monedas.

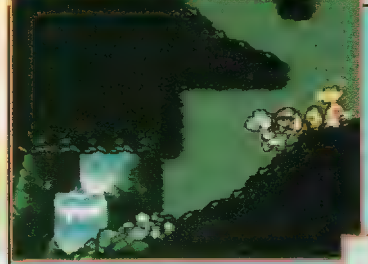




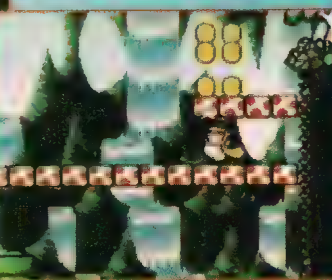
Elimina la tierra, como se ve en la foto, para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.

Lleva la roca hasta la orilla izquierda para que aparezca una nube. Si disparas justo arriba de donde está Yoshi, obtienes un switch con el que activas la entrada a otra zona (a la izquierda) y descubres la posición de dos nubes (a la derecha).





Regresa adonde está la súper estrella y sin tomarla baja poco a poco hasta llegar adonde indica la foto. Entonces toma la estrella, baja y avanza rápido hacia la derecha hasta tomar otra súper estrella. Avanza un poco más y golpea los bloques para obtener estrellas de tiempo y monedas; antes que se termine tu poder regresa por la super estrella y repite la jugada hasta que quieras

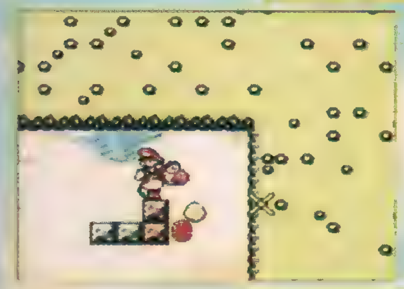




Pasa por este hueco y aparece una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.



Aquí empuja al enemigo con la lengua y después colócate en su lugar para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.



En esta parte elimina al enemigo de la manopla de béis, para después rebotar un huevo en la pared y así tomar la moneda roja.



Rebota un huevo en el techo de tal manera que rebote después en la pared y así tomar la flor.



Puedes utilizar los baldes para obtener estrellas de tiempo, rebotando ûn huevo en el techo y suelo para después darle al balde (pero como el tiro no fue directo, el balde no se cae). Repite esta jugada hasta llenar tu tiempo.

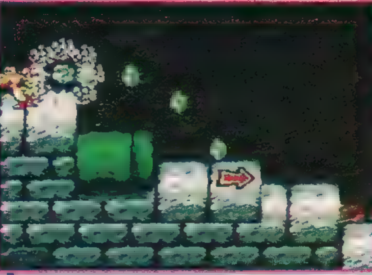
MUNDO DOS



2-4 BIGGER BOO'S FORT







Al salir de este tubo, regresa por la parte superior para que aparezca una nube de la que obtienes vida extra.



Aquí hay que destruir un bloque de techo que está agrietado para regresar sobre él y llegar al cuarto donde encuentras la última flor para tu puntaje final.

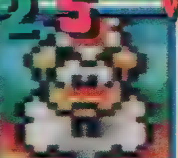
Los fantasmas, si los ves de frente, permanecen quietos y no los puedes dañar, pero si les das la espalda te atacan y los puedes dañar. Esta característica también la tiene el jefe y lo mejor es disparar de tal forma que rebote en la pared y el techo para después tocarlo. Así obtienes dos estrellas de tiempo como indica la foto.

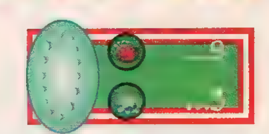


Si en el bonus de FLIP CARDS logras atinarle a todos los items y dejar al último la tarjeta que tiene al pequeño mago, éste se va, dándote 10 vidas extras.



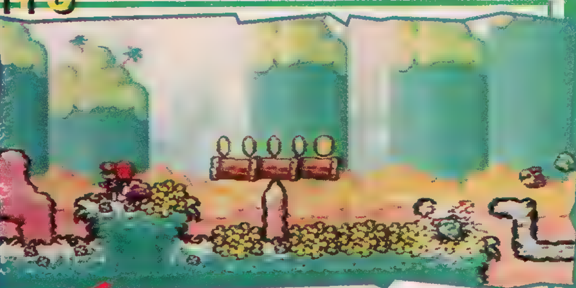
2-5 WATCH OUT FOR LAKITU



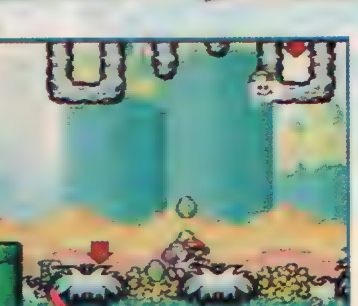




Para empezar clava la primera columna para obtener una moneda roja. Poco más adelante hay una nube debajo de la capa de tierra.



La nube de la izquierda lo sacas disparando un huevo; la del centro puedes saltar para que aparezca y de ambas obtienes estrellas de tiempo. La nube derecha la sacas disparando un huevo y de ella obtienes un switch; actívalo y rápido avanza hasta la caja de madera, rómpela para obtener la llave y así entrar al cuarto con cerradura, ya que es indispensable para alcanzar los 100 puntos.



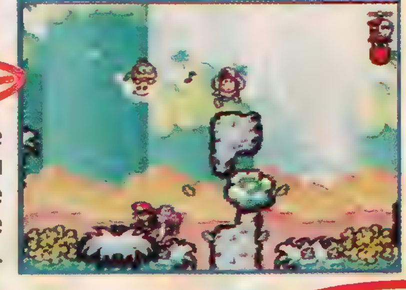
Después empuja la roca hacia la izquierda hasta el lugar que indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes una vida extra.



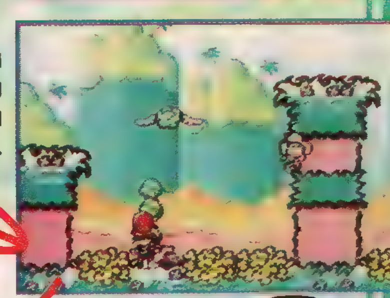
Arriba del anillo que marca la mitad, hay un pequeño trozo de tierra, dispárale para que aparezca la flor gigante, sube a la esquina superior izquierda y encontrarás una nube que te da estrellas de tiempo. Ahora clava la columna con dos golpes solamente (para que puedas subir nuevamente); así puedes entrar al hueco para que aparezca una nube de la que obtienes un switch y que al activar hace aparecer una entrada a una zona de monedas en la parte superior



Ahora dispara un huevo justo arriba de donde está Yoshi para sacar una nube de la que obtienes otro switch y que al activar te permite entrar a otra zona de monedas (izquierda) y te localiza otra nube de estrellas de tiempo (derecha).



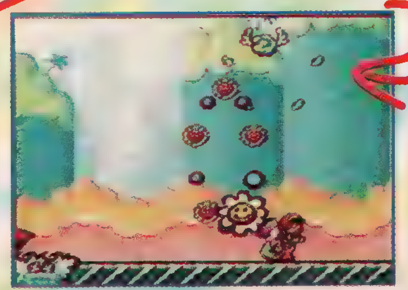
Dispara al centro de la columna para obtener estrellas de tiempo de la nube que está oculta.



Clavando la última columna obtienes la última moneda roja.

Clavando la columna del centro aparece una nube de la que obtienes una vida extra y clavando la columna derecha obtienes una moneda roja.

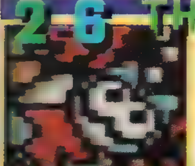




Antes de pasar por el aro final dispara hacia arriba como indica la foto para sacar una vida extra de la nube oculta.

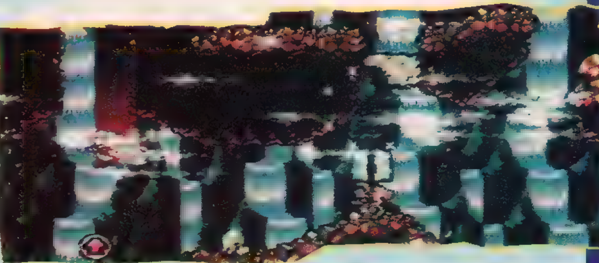


2-6 THE CAVE OF THE MISTERY MAZE

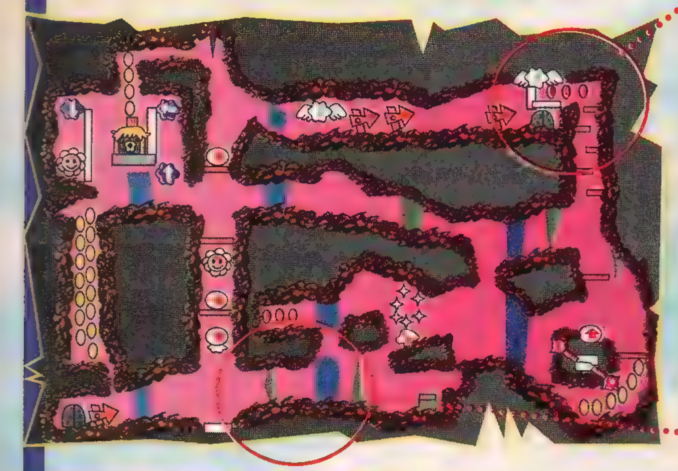




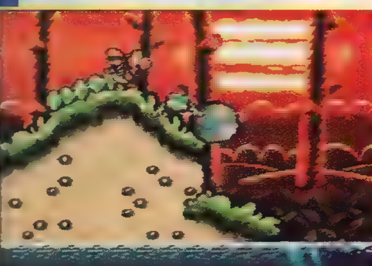




En la esquina superior, derecha de esta parte del juego colócate donde indica la foto para obtener una vida de la nube que aparece.

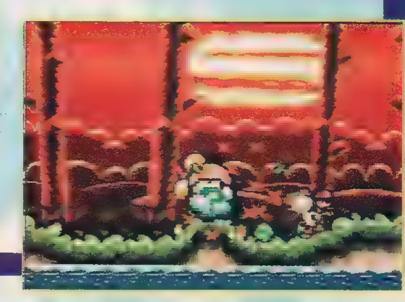


Dispara justo arriba de Yoshi para que caiga la puerta con la que entras a un cuarto donde obtienes 4 monedas rojas y una flor.



Aquí tienes que empujar la roca hacia la derecha para obtener una vida de la nube que aparece.

Poco más adelante elimina la flor y pasa por su lugar para obtener otra vida de la nube que aparece.

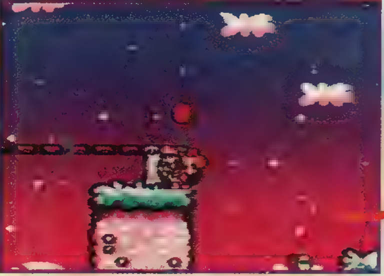


2-7 LAKITU'S WALL



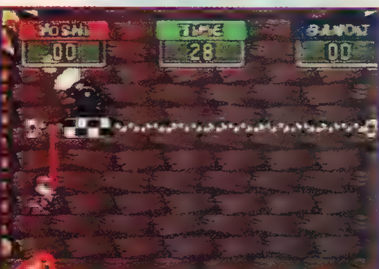




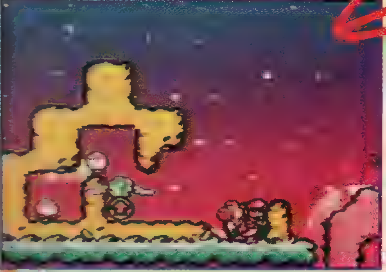


Al comenzar avanza por la parte superior y clava esta columna para obtener una moneda roja. Después dispárale a la nube de arriba para que aparezca el puente.

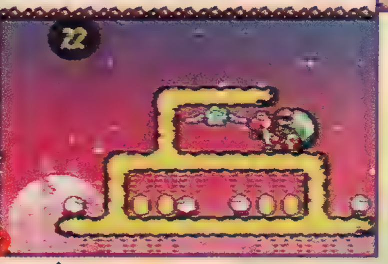
En este bonus es mejor si utilizas la lengua de Yoshi para ganarle las monedas al enemigo.



Clava la columna que está junto a la flor para obtener una moneda roja.



Dispara un huevo debajo de la flecha para descubrir una nube de la que obtienes un switch que activas para poder tomar unas monedas que están más adelante.

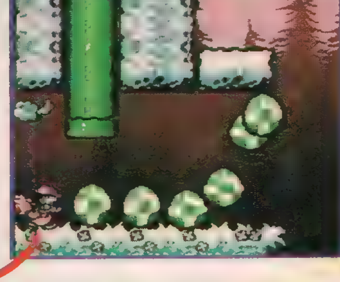


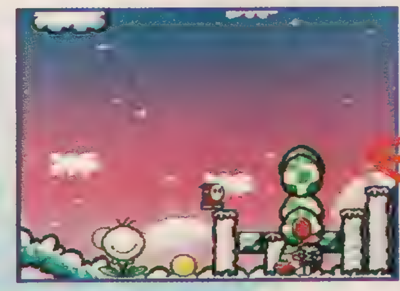
Colócate donde está la nube para que aparezca y de ella obtengas estrellas de tiempo.

Rebota en las balas para que llegues a la parte superior donde está una nube que te da vida extra. Además en las columnas de abajo encuentras dos monedas rojas.



Antes de entrar a este tubo salta en el hueco para que aparezca una nube que te da vida extra; por cierto dos de las monedas de arriba son rojas.



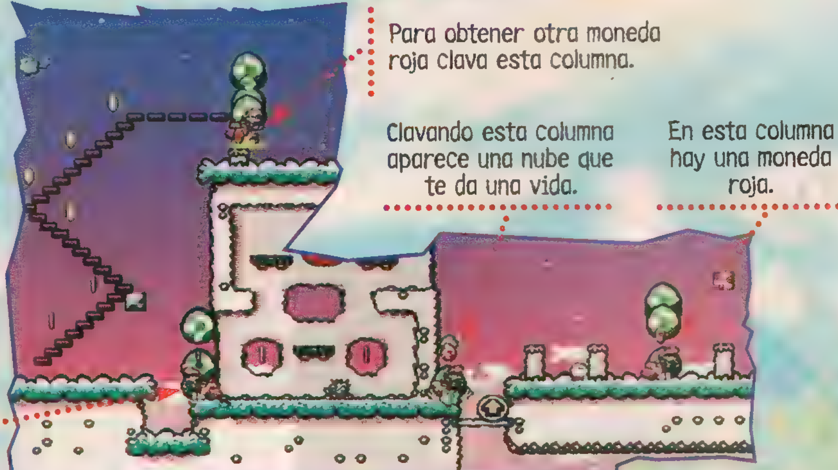


Clavando la tercera columna obtienes una moneda roja.



Colócate donde está Yoshi para que aparezca una nube de la que obtienes un switch.

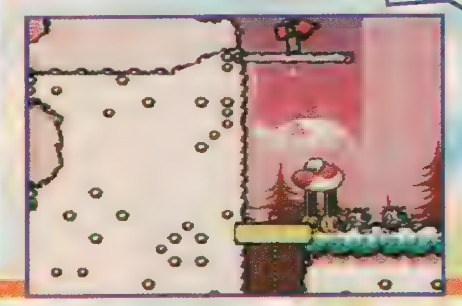
Para obtener otra moneda roja clava esta columna.



Clavando esta columna aparece una nube que te da una vida.

En esta columna hay una moneda roja.

Hay otra moneda roja clavando esta columna.

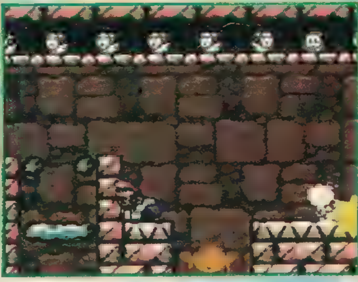


Después de tomar el segundo carro avanza un poco y regresa como indica la foto para bajar a-donde hay una flecha, en la que saltas para alcanzar un helicóptero y así alcanzar vidas extras que hay en la parte superior.



2-8 THE POTTED GHOST'S CASTLE

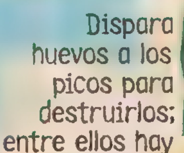


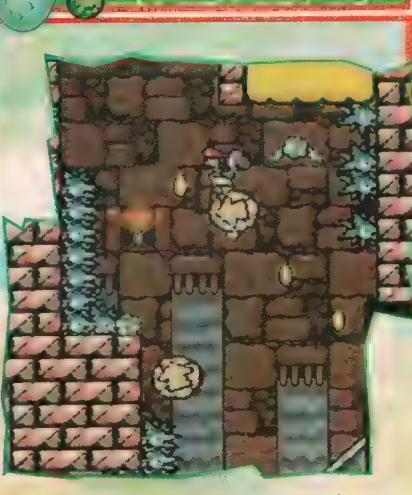


Si caes con fuerza haces que se les caiga la bomba a los enemigos de arriba y los aturdes por un momento.



Salta arriba de la puerta para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.





Dispara huevos a los picos para destruirlos; entre ellos hay dos nubes de las que obtienes una vida.

¡6 huevos gigantes a la vez!

1 *Pasando el MIDDLE-RING tienes que entrar a esta puerta con 2 huevos gigantes. (Puedes entrar para obtenerlos y entrar nuevamente.)*

Avanza un poco y regresa como indica la foto; así puedes tragar al primer enemigo antes que caiga. NO LO HAGAS HUEVO.

2





3 *Avanza un poco a la izquierda y lanza al enemigo que tienes en la boca como indica la foto.*

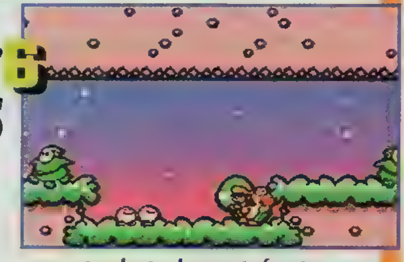


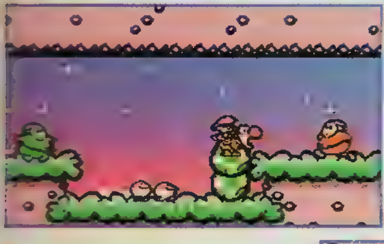
4 *Ahora rebota en el enemigo verde lo más pegado a la derecha que puedas y desde ahí trágate al enemigo rojo que está a tu derecha. NO LO HAGAS HUEVO.*

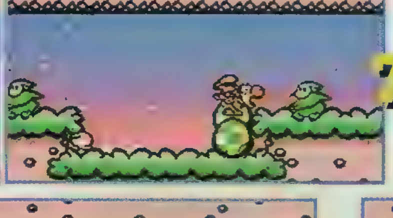
5 *Ahora viene el punto crítico. Hay que avanzar a la izquierda poco a poco sin tragarte al enemigo que tienes en la boca hasta llegar al punto que indica la foto, para que estén a tu alcance el enemigo verde de la izquierda además del enemigo verde de la derecha junto con el rojo que lanzaste al principio.*



Ya que estás bien colocado y sin problemas, haz huevo al enemigo. (con éste ya tienes 3) **6**







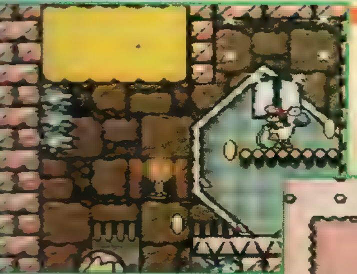
7 *Ahora sin moverte de tu lugar trágate a los dos enemigos de la derecha y hazlos huevo. (con éstos ya tienes 5)*

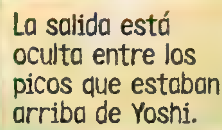
Por último trágate y haz huevo al enemigo de la izquierda. **8**



¡YA TIENES 6 HUEVOS GIGANTES A LA VEZ!

AXY

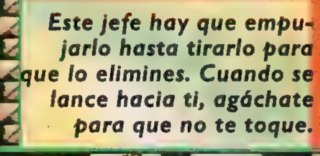




La salida está oculta entre los picos que estaban arriba de Yoshi.

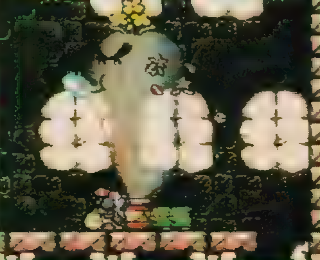
Empuja este florero para obtener la llave y salir de este cuarto.



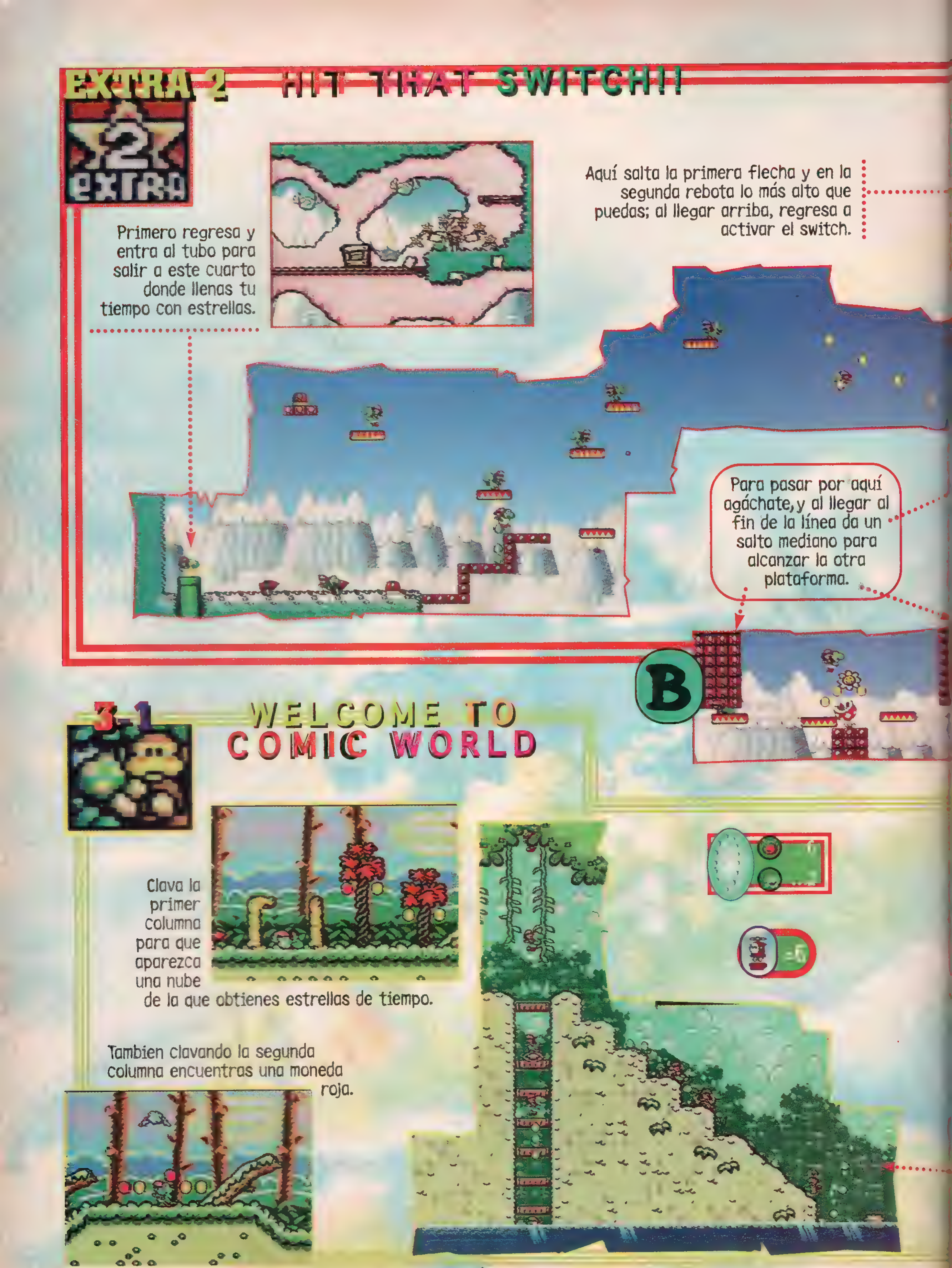


Este jefe hay que empujarlo hasta tirarlo para que lo elimines. Cuando se lance hacia ti, agáchate para que no te toque.

Si te hacen falta estrellas de tiempo, dispara un huevo al suelo, así rebota en la pared y después lo toca; toma las estrellas con la lengua de Yoshi.





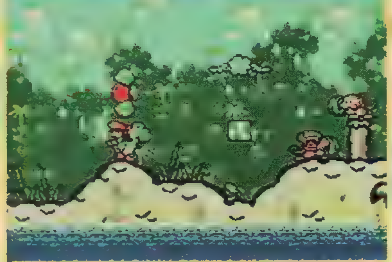

EXTRA 2 HIT THAT SWITCH!!
2 EXTRA
Primero regresa y entra al tubo para salir a este cuarto donde llenas tu tiempo con estrellas.
Aquí salta la primera flecha y en la segunda rebota lo más alto que puedas; al llegar arriba, regresa a activar el switch.
Para pasar por aquí agáchate, y al llegar al fin de la línea da un salto mediano para alcanzar la otra plataforma.
B
3-1 WELCOME TO COMIC WORLD
Clava la primer columna para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.
Tambien clavando la segunda columna encuentras una moneda roja.

SIGUE EN **B**

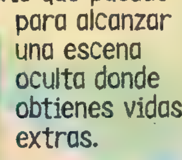
En esta plataforma tienes que caer en la orilla derecha para que te dé oportunidad de saltar después de que avance.

Por último colócate en la orilla de este bloque para que al terminarse el tiempo del switch caigas sobre la plataforma.

Sumérgete en esta parte de tal forma que pases por debajo y avances a la izquierda hasta llegar al hueco que te lleva a una flecha en donde tienes que rebotar lo mas alto que puedas para alcanzar una escena oculta donde obtienes vidas extras.



Clava la columna donde está yoshi para obtener una moneda roja.



En la ultima columna encontrarás otra moneda roja.





En nuestros próximos números te siguiremos dando más tips para lograr los 100 puntos en las siguientes escenas.



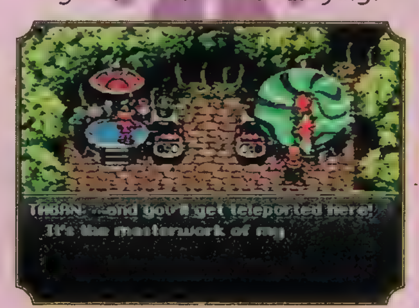
¿Qué tal?, aquí Spot atendiendo al llamado de muchos videojugadores que han pedido se hable más de los juegos RPG´s y como tal vez ya sepas, ése es un género que "casi no me gusta," pero aquí estoy tratando de abrir un espacio para hablar más de ellos, dar tips, estrategias y hasta resolver dudas. Como te podrás dar cuenta, para empezar he decidido apropiarme de algunas páginas de la Sección de Mariados; para empezar, si la respuesta es favorable tal vez en un futuro no muy lejano tengamos nuestra propia sección. Bueno, pero basta de bla bla bla, veamos este mes un juego bastante interesante y que tiene muchas cosas escondidas; me refiero a Chrono Trigger.



Seguramente si tienes este juego desde que salió ya lo debes haber terminado, pero si no destruiste el Black Omen no podrás ver la opción de New Game +, esta nueva opción te permite comenzar un nuevo juego tomando los datos de cualquier archivo adelantado, es decir: podrás empezar un juego con el nivel, las armas y las magias que tengas en el archivo que escojas. Por cierto, el escoger un archivo no quiere decir que lo va a borrar, recuerda que puedes grabar en el archivo que quieras.

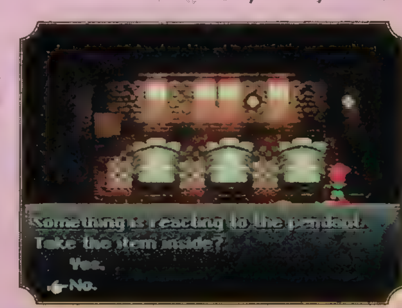


Otra de las ventajas del New Game + es que podrás terminar el juego a la hora que se te de la gana, pues en el Teleport derecho en Leene´s Square (1000 DC) verás un pequeño resplandor, si presionas el botón A irás contra Lavos. Esta es una buena forma para ver algunos de los finales del juego.



Los cofres cerrados

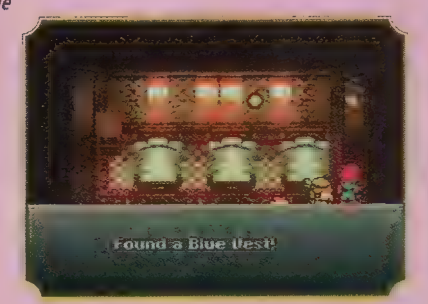
Conforme vas avanzando, te encuentras con unos raros cofres que no puedes abrir y que como has de estar pensado los abrirás una vez que obtengas el Item correcto que es después de destruir a Magus en el año 600, una vez que obtengas este Item algunos de los cofres que intentes abrir te mandarán el mensaje de: "Something is reacting to the pendant" (estos cofres se encuentran en diversos puntos del año 600 DC) después te preguntará si lo quieres tomar o no, pero si quieres sacar provecho de esto respóndele que no.





Ahora ve al mismo sitio donde está el cofre (pero en el año 1000 AC) e intenta abrirlo, verás que el objeto que está ahí adentro es una versión mejorada del original, muchas de estas armas son las recomendadas para llegar con el último enemigo.

Pero eso no es todo, una vez que tengas el objeto mejorado regresa al año 600 AC y toma el objeto del cofre, aunque éste no será tan bueno como el que tomaste en 1000 AC, no te cuesta nada tomarlo y venderlo para obtener dinero extra.



A continuación te daremos una lista completa de la localización de estos cofres.

Lugar	Era
1. Arris Dome	- 2300 A.D.
2. Bangor Dome	- 2300 A.D.
3. Trann Dome	- 2300 A.D.
4. Guardia Castle	- 1000 A.D. a
5. Guardia Forest	- 1000 A.D. b
6. Heckran Cave	- 1000 A.D.
7. Mayor's Manor	- 1000 A.D. c
8. Northern Ruins	- 1000 A.D. d
9. Truce Inn	- 1000 A.D. e
10. Elder's House	- 600 A.D. c
11. Guardia Castle	- 600 A.D. a
12. Guardia Forest	- 600 A.D. b
13. Magic Cave	- 600 A.D.
14. Northern Ruins	- 600 A.D. d
15. Truce Inn	- 600 A.D. e

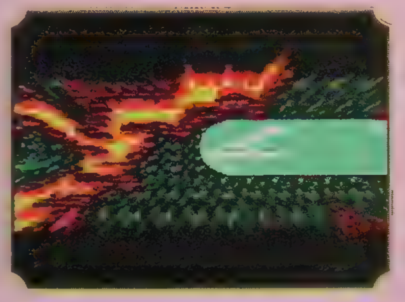
Nota: Para que funcione este truco necesitas primero chequear los cofres en 600 AC y después ir a 1000 AC para abrirlos, los jugadores que están marcados con letras son en los que se puede hacer truco.



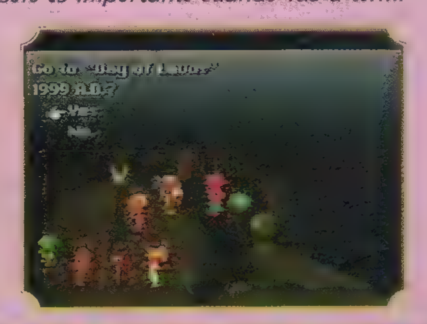
Decisiones Importantes

Tal vez por la trama del juego parezca que debes tomar decisiones importantes a lo largo del juego para modificar el final, pero siento informarte que no es así, las únicas decisiones importantes que tendrás que hacer son las siguientes:

Cuándo y Cómo pelear contra Lavos



La primer decisión importante que tendrás que tomar es cuándo y cómo pelear contra Lavos, recuerda que al principio dijimos que si empiezas un New Game + podrías terminar el juego a través del Teleport, pero las otras dos opciones es llegar contra Lavos ya sea por la cubeta que está en "The End of Time" o con el Epoch. Esta decisión sólo es importante cuando vas a terminar el juego por primera vez o cumpliendo los requisitos de los primeros 4 finales que explicamos más adelante.

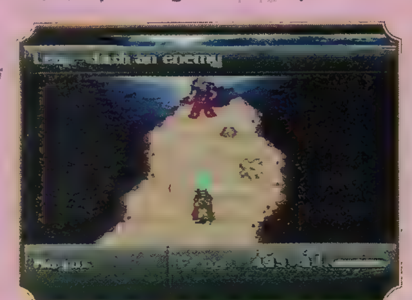


Pelear o no contra Magus en 12000 DC



Cuando llegas a 12000 DC y después de una serie de eventos, te encontrarás de nuevo con Magus, oirás su triste historia y cómo insulta al héroe del juego, entonces tendrás que decidir: pelear contra él o dejar que él se una a tu equipo, esta decisión modifica el final del juego.

Si en tu equipo viene Frog y escoges pelear contra Magus, le pedirá a los que vengan con él que se alejen para pelear solo contra Magus. Si en el equipo no viene Frog los tres que estén se enfrentarán a Magus.



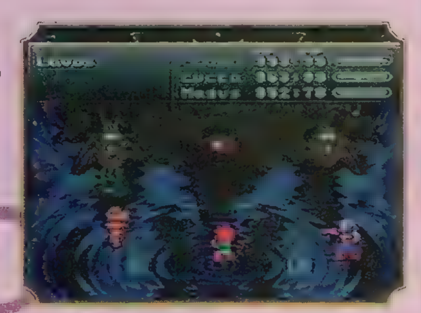


Rescatar o no a Crono

Después de que se pierda Crono deberás hablar con el sujeto que se encuentra en "The End of Time" para que te dé "Chrono Trigger", además de recibir las indicaciones para rescatar a Chrono. También dependiendo de si rescatas o no a Chrono cambia el final.

Finales

¿Cuántos finales has visto de este juego?, ¿2,3?. A continuación te daré una lista de los finales que hemos encontrado aquí en Club Nintendo. Como te darás cuenta la tipografía de esta parte está al revés, esto está hecho para evitar que nos reclamen los que aún no han terminado este juego y no resistan la tentación de leer esto. Si tú has visto algunos finales y ya no sabes cómo sacar más, te recomendamos echarle una leída. Otra cosa que te pedimos es que si tú has sacado un final diferente a los que aquí se mencionan nos lo hagas saber con una carta, para después incluirlo.



1.-Para obtener un final donde Chrono y Marle vuelen sujetos de unos globos, deberás rescatar a Chrono y llegar con Lavos y con el Epoch (The Time Egg, The Fated Hour, The Final Battle).

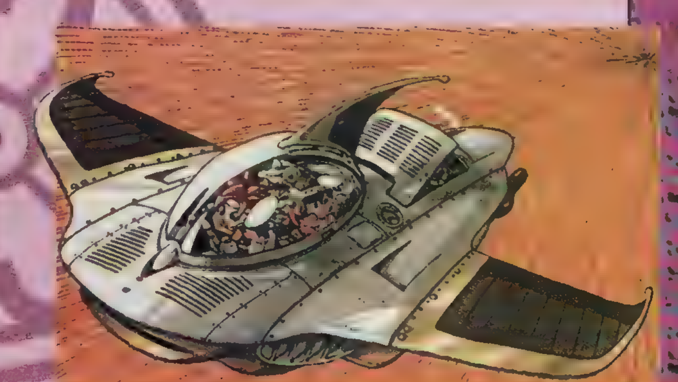
2.-Para obtener un final donde Chrono, Marle y Lucca visitan a todos sus amigos deberás rescatar a Chrono y llegar con Lavos a través del Black Omen o la cubeta en End of Time Epoch (The Time Egg, The Fated Hour, The Final Battle).

3.-Para obtener un final donde todos los personajes aparecen en "Moon Parade", no deberás rescatar a Crono y deberás llegar a Lavos con el Epoch. Aquí no importa si eliminas a Magus o te acompaña Epoch (The Time Egg, The Fated Hour, The Final Battle).

4.- Para obtener un final donde todos van a rescatar a Chrono en el Epoch deberás llegar con Lavos a través de la cubeta de End of Time o del Black Omen Epoch (The Time Egg, The Fated Hour, The Final Battle).

5.-Para ver un final donde Lavos destruye el mundo simplemente deja que te elimine.

6.-Para ver un final donde salen un Nu, un sapo y un Kilwala haciendo comedia destruye a Lavos cuando llegues por primera vez a End of Time. En el Ocean Palace o después de salir de Hecran Cave.



Los siguientes finales es más fácil verlos una vez que termines el juego y comiences uno nuevo con la opción New Game +.

7.-Para ver un final donde todos actúen como Sapos deberás terminar el juego la primera vez que regresas de año 600 y antes del "Trial" (We're Back)

8.-Para ver un final donde los créditos están acompañados con personajes del juego, destruye a Lavos justo después de destruir la Guarida de los Reptites y regresar a The End of Time (Footsteps! Follow!)

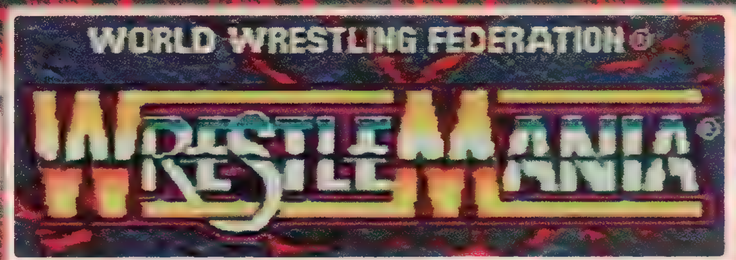
9.-Para ver un final donde Frog va en busca de Magus destruye a Lavos una vez que hayas reparado la espada Masamune, tengas a Frog en tu equipo y no hayas llegado al castillo de Magus (the Masa Mune)

10.-Para ver un final donde todos son como Reptites destruye a Lavos después de vencer a Magus y antes de destruir al Tyrano (Forward to the Past, Unnatural Selection?)

11.-Para ver un final donde Magus se enfrenta a Lavos, deberás destruir a Lavos después de haber destruido a Magus (The Magic Kingdom)

12.-Este es el final que más nos gusta, para ver un final donde hablas con todos los programadores del juego destruye a Lavos al principio cuando sólo está contigo Marle (The Millenia Fair)

INFORMACION SUPERNESESARIA



Por difícil que parezca ya tenía mucho que no veíamos un juego como éste. ¿Por qué?, pues no es porque tenga gráficos sorprendentes, gran movilidad o muy buena música. Es simplemente porque ya tenía bastante tiempo que no se hacía una adaptación de un juego de Arcade para el SNES que no fuera tan bueno.

WWF Wrestlemania es un título que contrario a lo que pueda parecer será distribuido por Acclaim y no por Williams y se debe a que Acclaim posee los derechos de la WWF.

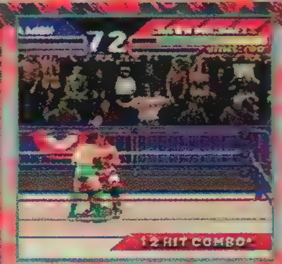


Este juego de peleas tiene cierto parecido a MK (con la diferencia de que aquí te puedes mover por todo el ring) por los botones que maneja, pues tienes 2 golpes y 2 patadas, débil y fuerte. Además de eso tienes un botón especial para poner defensa.



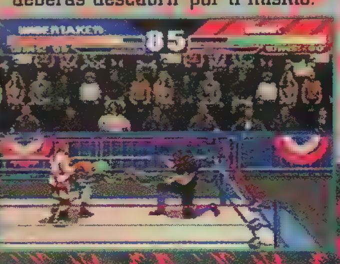
Este título es para uno o dos jugadores simultáneos, cuando ellos van a jugar, la máquina les preguntará si quieren jugar en Vs. o los dos contra el CPU, en esta pantalla los dos jugadores deberán decidir en qué modo jugar, si es en equipo los dos tendrán que estar de acuerdo y escoger este modo. Para jugar Vs. sólo uno de los jugadores tiene que escoger esta opción.

Cada peleador tiene diferentes movimientos especiales que se logran con combinaciones del control y botones, en el manual del juego vienen varios de los movimientos de cada peleador pero esos sólo son algunos, habrá otros poderes que deberás descubrir por ti mismo.



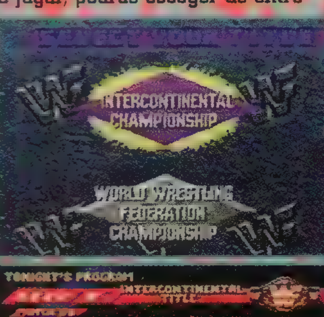
Conforme se desarrolla una pelea aparecerá debajo de tu indicador de energía la palabra "Combo", cuando esto pase podrás ejecutar un movimiento especial con el que golpearás repetidamente a tu enemigo y después de eso aparecerá un marcador que indicará el número de golpes que le conectaste. Además de lo anterior, el indicador de Combo te servirá para obtener una segunda oportunidad cuando estés a punto de ser derrotado.





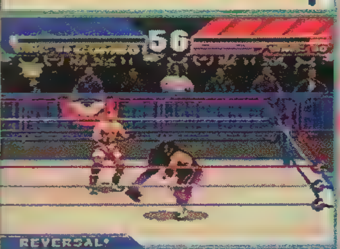


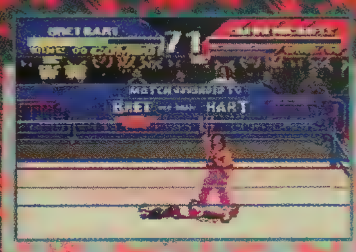
Antes de empezar un juego te darán a escoger en que modo quieres jugar, podrás escoger de entre "International Championship" o "WWF Championship", en ambos modos te enfrentarás a los 6 peleadores que tiene el juego, conforme vayas avanzando tus contrincantes serán desde uno, dos y hasta tres peleadores en un mismo round. En la pantalla donde sale corriendo tu personaje podrás ver cuántas peleas te faltan para el final.











El juego, al ser de peleas, está dividido en 3 Rounds, el ganador es el que gana dos de tres rounds y para ser el vencedor tendrás que quitarle toda la energía a tu rival, tirarlo y después hacerle el "Pin", el cual haces automáticamente con cualquier botón de ataque cerca del rival derribado.

Algunas veces tus rivales te ejecutarán movimientos de los que te podrás salvar, por ejemplo, si te arrojan contra las cuerdas o te tiran aparecerá un indicador llamado "Recover", presiona rápidamente los botones para que se llene y si lo haces bien te podrás levantar antes de ser golpeado o podrás contrarestar con una patada. Otro movimiento del que te puedes salvar es cuando alguien te quiere ejecutar una llave, si presionas ciertos botones y movimientos de control podrás "voltearselas".



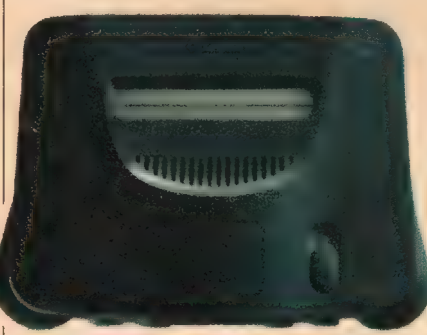
Con algunos movimientos especiales podrás sacar a tu rival del ring y después podrás bajar tú para seguir golpeándolo. Lo bueno de esto es que si le quitas toda la energía a tu rival y lo tiras no será necesario hacerle el "Pin" y por lo tanto no se salvará si tiene el marcador de Combo.

Definitivamente a esta translación le faltó mucho, como dijimos al principio tuvieron que prescindir de dos peleadores, quedando así sólo 6 disponibles, la movilidad es regular y la acción ya no es tan rápida. Pero a pesar de todo lo anterior este juego ha sido el mejor que ha sacado Acclaim basándose en los peleadores de la WWF.

EL NINTENDO ULTRA 64
ESTA CADA VEZ MAS CERCA

En pasado mes de noviembre se llevó a cabo en Japón un evento denominado "Famicon Space World" donde se presentó el Nintendo 64 o mejor conocido en América como el Ultra 64. A pesar de todo lo que se rumoreó en "la red" o en alguna otras revistas, este poderoso sistema estuvo más que listo, pues en este evento se regalaron 300 sistemas a algunos suertudos visitantes.
Desgraciadamente, por cuestiones de tiempo, en este número no podremos hablar mucho del sistema, de sus funciones "sorpresa", de los juegos o del misterioso sistema externo de lectura (Y almacenamiento, ¡quizá!) de datos, pero a cambio de eso le daremos una primera revisada al control y un repaso a los datos.
A simple vista este control tiene un ligero parecido con el del Virtual Boy (Por los sujetadores) pero a su vez tiene también sus diferencias, por ejemplo: sólo hay un control pad, enfrente tenemos 6 botones acomodados como para un juego de pelea, un botón especial en medio y 2 botones en los costados como el L y R del SNES, pero quizá lo que más llame la atención de este control es el extraño pad que está en medio y del cual, a la hora de escribir esto, no había muchos datos disponibles.Como dijimos, seguramente más adelante tengamos bastante información al respecto.

Como recordarás ya hemos dicho que el NU 64 usa un Microprocesador real de 64 Bit MIPS RISC que corre a más de 100

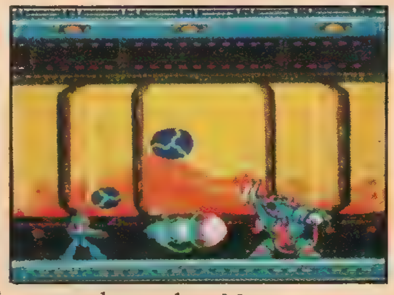


Mhz. Maneja gráficas 3-D en tiempo real, maneja colores de 24 Bit, tiene salida para televisión de alta resolución, audio calidad CD y te permitirá moverte en mundos vir-
ultra realistas sin que éstos se distrosionen o se vean pixeles de gran
Gracias a su poderoso procesador el NU 64 podrá generar más de 100,000 polígonos de 50 por 50 Pixeles a la vez, otra de las características del CPU es que excede los 100 MFLOPS o Millones de operaciones de punto flotante por segundo. También puede generar mapas con textura anti-aliased en tiempo real lo que creará gráficos
tuales. con lo que en una escena podrás ir adonde tú quieras.
tamaño como en sistemas menos poderosos. Otra función importante del CPU es la conocida como "Tri-linear Mip-map interpolation" lo que permitirá que un objeto no se distorsione si éste se acerca a la pantalla.

El "Load Management" previene que los objetos que se encuentren en una escena de juego aparezcan o desaparezcan cuando estén a cierta distancia. Todo esto y más, será posible en el Nintendo Ultra 64.

Mega fin de Año

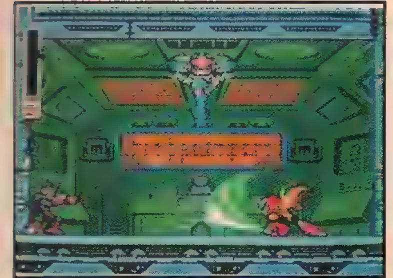
Este fin de año aparecerán dos juegos del héroe azul favorito de Capcom, o sea Megaman; estos juegos como ya te hemos dicho serán para el SNES y Arcade y los dos se esperan para finales de este mes o principipios del año entrante. De ambos juegos ya hemos dado un pequeño adelanto, pero como siempre lo prometemos en esta sección, cuando tengamos más informacion, te la daremos.
Y ahora tenemos algunas cosas más que mencionar sobre estos juegos.
Primero veremos el Megaman X 3 para SNES. Como ya es una "sana" costumbre en la serie de los Megaman X, aquí a lo largo del juego tendrás que derrotar enemigos para quedarte con sus armas, vas encontrando algunas piezas de



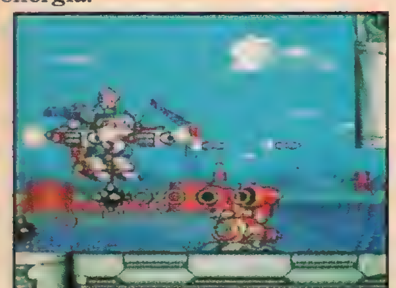
la armadura de Megaman para mejorar sus funciones y también vas encontrando algunos ítems como contenedores de energía y cosas por el estilo. Pero lo más relevante del juego es la posibilidad de poder jugar con Megaman o con Zero el algunas partes del juego.Cada uno tiene sus respectivas armas y movimientos,







por ejemplo: mientras Megaman mantiene su fiel Mega Buster Zero ataca a disparos con su espada de energía.



Este juego es uno de los primeros que mencionamos en esta sección y que se esperan para principios del siguiente año.

Por cierto, ya que estamos hablando de los juegos de Capcom para el SNES les diremos que al parecer el juego Final Fight 3 para SNES



incluirá una función muy buena que permitirá a una persona jugar en un modo especial de 2P donde él será auxiliado por el CPU, es decir que ahora podrá jugar una persona acompañada gracias a un programa incluido en el juego de Inteligencia artificial.... más información en el siguiente número.

En el número anterior dimos la historia del juego "Mega Man the Power Battle" para Arcade y algunas de las cualidades del juego, pero ahora hablaremos un poco más en profundidad de él. Anteriormente dijimos que se podrá escoger a Megaman, Protoman o a Bass. Este juego esta basado en la primera serie de Megaman y te enfrentas varios enemigos ya conocidos. El juego, aunque esté basado en la serie de Megaman, no tienes escenas donde debas avanzar (¡ hasta donde sabemos! Recuerda que lo que ahora estás leyendo fue escrito a finales de octubre y al momento no hay información nueva), más bien la trama del juego en sí es eliminar a los enemigos en pantallas únicas de pelea, como ocurre en estos juegos cuando llegas con algún jefe. El juego tiene 6 áreas a escoger al principio y en cada una de estas áreas te enfrentarás con 3 enemigos que más o menos tienen cosas en común. Por ejemplo, en el Area 1 te enfrentarás a Shade Man, Cut Man y Magnet Man; en el área 2 están Slash Man, Plant Man y Wood Man; En el área 3 tenemos a Ice Man, Freeze Man y Gemini Man; El área 4 es para Gutsman, Turbo Man y Napal Man; En el área 5 están Dust Man, Clash Man y Junk Man; Y en la última están Cloud Man, Heat Man y Gyro Man. Cada uno de ellos te atacará con sus mejores y más espectaculares poderes con tal de impedir que llegues con su maestro, el cual, ya es súper sabido. Se trata del Dr. Wily.





REVOLUTION X

Vaya que si Acclaim viene bastante fuerte este fin de año pues no sólo se conforma con distribuir los títulos de compañías como Sunsoft y Virgin, pues ellos vienen con bastante títulos "propios". Uno de ellos que quizas conoces en su versión Arcade, es el de Revolution X para SNES. Este título se anunció a principios de este año que termina y apenas está por







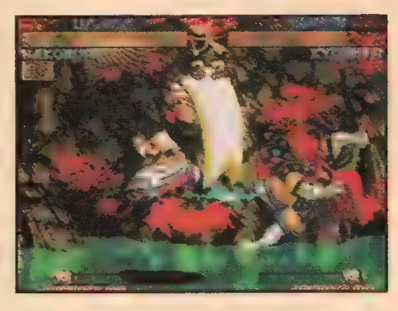
salir. Si tú no lo conoces te diremos que es muy del estilo de otro de los títulos de Williams como Terminator 2, donde a través de una perspectiva de primera persona vas avanzando por diferentes escenas para destruir a los miem-



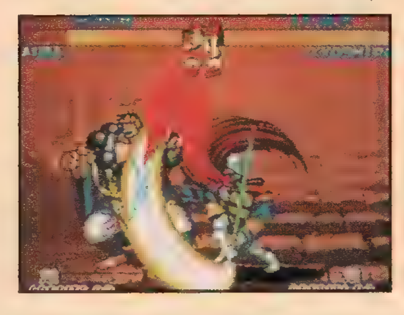
bros del radical "NON" (New Orden Nation) quienes han secuestrado al grupo "Aerosmith". Este título es para uno o dos jugadores simultáneos y los gráficos son digitalizados. Además de esto, este juego fue programado para que no sea tan lineal, pues a lo largo del camino podrás decidir por dónde ir, y eso te ayudará a encontrar a los integrantes de Aerosmith los cuales están escondidos en algunas escenas del juego. Este título estará listo a principios de enero, así que seguramente pronto tendremos un análisis más a fondo.

¿Y qué más hay en las arcadas?

Definitivamente un juego que está en el gusto de muchos videojugadores es el Samurai Shodown para Arcade y seguramente a estos mismos videojugadores les dará bastante gusto saber que próximamente aparecerá una nueva secuela dentro de esta serie de juegos y que presumiblemente recibirá aquí en América el nombre de Samurai Shodown 3. A diferencia de lo que sería la clásica secuela de SNK, en esta nueva versión los personajes que repiten tienen un "look" diferente al de los juegos anteriores, además de que hay varios personajes nuevos (lo único que nos parece bastante extraño es que vuelvan a salir Nakoruru y Ukyo quienes se supone habían perecido en el Samurai Shodown 2). Este juego tiene nuevas opciones y movimientos; ahora por ejemplo cuentas con un movimiento que te permite



esquivar los poderes que te arrojen muy al estilo de KOF. Otro nuevo movimiento es uno con el que rápidamente te pasas atrás de tu enemigo para intentar sorprenderlo, además de un movimiento con el que podrás parar algunos ataques enemigos y contraatacar (algo así como un counter) Una de las funciones anteriores del juego que se mantienen en esta versión es la



línea de "Rage" que te permite dar golpes más poderosos por algún tiempo (¿Pero nada más que eso?) y la lucha de espadas cuando los dos peleadores dan un golpe fuerte al mismo tiempo.

NAMCO ARCADE COLLECTION

Ahora, para los amantes, aficionados y cualquier persona que guste de los buenos juegos, tenemos noticias de un juego de Arcadia llamado NAMCO CLASSIC COLLECTION. En él se incluyen 3 clásico que son Galaga, un juego de naves que salió allá por el año de 1981, en donde tu nave tiene que enfrentarse a un escuadrón de enemigos que podían capturar la nave para que después tú la recuperaras y así jugar con dos naves unidas, Además cuenta con escenas de bonus. Pero esto no es todo, ya que además de la versión original, cuenta con otro modo llamado Arrangement que es una versión con múltiples cosas que lo hacen un juego mucho más adecuado para esta época y hasta pueden jugar dos personas al mismo tiempo.



Bueno ya ha sido demasiado, pasemos al otro juego: Xevious salió en 1983 y también es de naves donde controlas una, que además de disparar tiene una mira al frente con la que calculas dónde caen las bombas que puedes lanzar, el scroll corre hacia abajo mostrando nuevos gráficos y enemigos, todo esto sin faltar los típicos bonus ocultos que sacas lanzando bombas en lugares específicos, y esto es en modo original, porque también tiene una nueva versión donde pueden jugar dos a la vez, con nuevas gráficas y jefes, además con la cualidad de que han mejorado tus poderes.



El tercer juego MAPPY, que salió en 1983, y es de acción con scroll horizontal, donde controlas a un pequeño ratón que está en una casa y quiere escapar de los gatos, para lograrlo puedes saltar en los trampolines, manipular las puertas, algunas tienen el poder de lanzar a los enemigos, además de escenas de bonus.





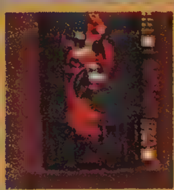
AHORA ACCLAIM SACA ESTE NUEVO JUEGO, BASADO EN UN COMIC, QUE ORIGINALMENTE IBA A SER LANZADO POR SONY. ESTE ES UN JUEGO CON GRÁFICAS EN PARTE SERIAS PERO CON COLORES TIPO COMIC (SI NO ENTENDISTE NO TE PREOCUPES,NOSOTROS TAMPOCO).

Movimientos









PRESIONA ARRIBA MÁS L Ó X PARA EJECUTAR ESTE MOVIMIENTO.

PARA SALTAR PRESIONA B (DEPENDIENDO DEL TIEMPO QUE LO DEJES PRESIONADO SERÁ EL TAMAÑO DE SALTO).





SI DESPUÉS DE SALTAR MANTIENES PRESIONADO EL BOTÓN B TU CAÍDA ES LENTA.



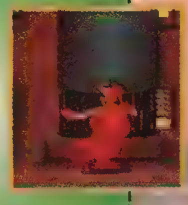
PRESIONA RÁPIDO EN EL CONTROL DOS VECES IZQUIERDA O DERECHA PARA CORRER

MIENTRAS ESTÉS CORRIENDO PRESIONA L Ó X PARA EJECUTAR ESTE GOLPE.

MIENTRAS ESTÉS CORRIENDO PRESIONA A Ó Y PARA EJECUTAR ESTE ATAQUE.



DESPUÉS DE MARCAR CUALQUIER GOLPE O PATADA PRESIONA EL CONTROL HACIA TU ESPALDA JUNTO CON EL BOTÓN L Ó X PARA EJECUTAR ESTE GOLPE.

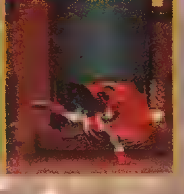


PRESIONANDO EL BOTÓN R PONES DEFENSA.





DESPUÉS DE MARCAR CUALQUIER GOLPE O PATADA PRESIONA EL CONTROL HACIA TU ESPALDA JUNTO CON EL BOTÓN A Ó Y PARA EJECUTAR ESTA PATADA.





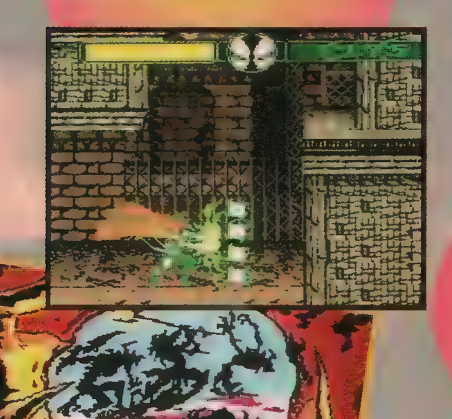
EL JUEGO CUENTA CON GRAN NÚMERO DE DISPLAYS CON UN ESTILO TIPO COMIC.

Poderes

AHORA TE DAMOS LOS PODERES, PERO RECUERDA QUE CADA VEZ QUE UTILIZAS UNO DE ESTOS PODERES EL MARCADOR DE LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DISMINUYE Y EL OBJETIVO ES ADMINISTRAR BIEN LOS PODERES A LO LARGO DE LAS 10 ESCENAS. (SI ALGÚN PODER TE CUESTA TRABAJO EJECUTARLO MANTÉN PRESIONADO EL ÚLTIMO MOVIMIENTO DE LAS SECUENCIAS).

FULL FORCE BLAST

PUNTOS QUE UTILIZA: 96
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA, ↓↙← + L X CON ESTO LANZAS CUATRO BOLAS DE FUEGO QUE SIGUEN AL ENEMIGO

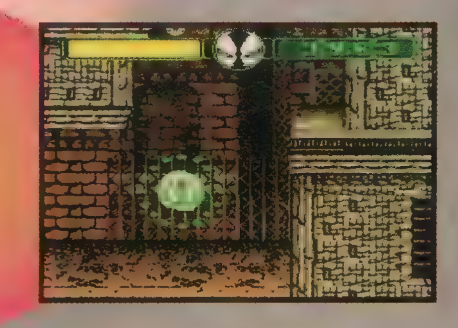


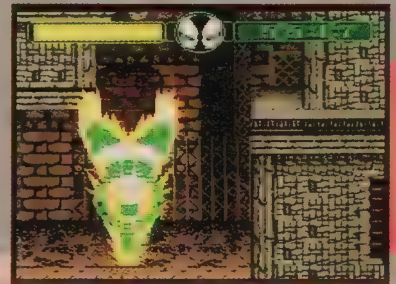
TINKERBELL

PUNTOS QUE UTILIZA: 16
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA ↓ CON ESTO LANZAS UN PODER TELEDIRIGIDO QUE PUEDES DETONAR (PRESIONANDO L, X, Y Ó A) CUANDO ESTÉS CERCA DEL OPONENTE PARA DAÑARLO.

TELEPORTATION

PUNTOS QUE UTILIZA: 128
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA
↑↖←↙↓↘→↗↑ + A Y
CON ESTE PODER TE MUEVES LIBREMENTE EN LA PANTALLA POR UNOS INSTANTES.





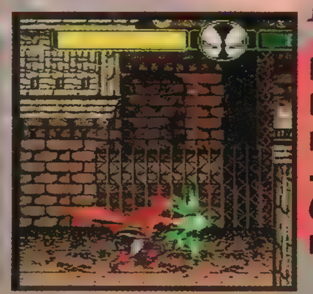
SEARING FISTBLAST

PUNTOS QUE UTILIZA: 192
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA →↗↑↖← + L X
CON ESTO CAUSAS UNA EXPLOSIÓN QUE DAÑA A TODOS LOS ENEMIGOS EN PANTALLA.

FIRE STORM

PUNTOS QUE UTILIZA: 128
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA
←↙↓↘→ + A Y
CON ESTO TE LANZAS HACIA ARRIBA COMO UN TORBELLINO DE FUEGO.

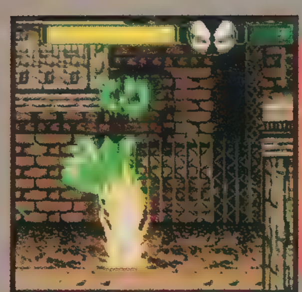




BURNING FIST

PUNTOS QUE UTILIZA: 128
MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA
→ ← + L X
CON ESTO CONECTAS UN GOLPE DE GRAN POTENCIA.



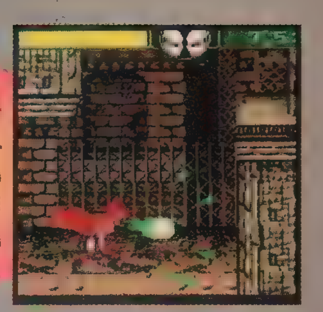


HEAL YOURSELF

PUNTOS QUE UTILIZA: (DEPENDE DE LA ENERGÍA QUE TE FALTA). MANTÉN PRESIONADO EL BOTON R. PRESIONA ▲▼ CON ESTO RECUPERAS TU ENERGÍA.

FIRE BLAST

PUNTOS QUE UTILIZA: 64 MANTÉN PRESIONADO EL BOTÓN R Y PRESIONA ↓↘→ + L X CON ESTO LANZAS UNA BOLA DE FUEGO.

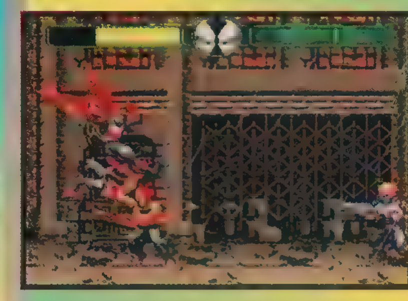


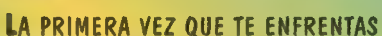
Stage 1

EN LA PRIMERA ESCENA LOS ENEMIGOS PUEDEN SALIR HASTA DE LAS VENTANAS ATACÁNDOTE CON GRANADAS DE FUEGO.

Stage 2

MÁS ADELANTE HAY UN EFECTO DE LLUVIA MIENTRAS TÚ CONTINÚAS AVANZANDO EN LA CIUDAD. AQUÍ VEMOS ENEMIGOS QUE TE ATACAN A MANO LIMPIA, CON CUCHILLO Y HASTA CON BALAS. POCO DESPUÉS TIENES QUE IR TREPANDO POR LAS PAREDES MIENTRAS ESQUIVAS UNA MIRA O RECIBIRÁS UN DISPARO.





LA PRIMERA VEZ QUE TE ENFRENTAS CONTRA ESTE JEFE, ÉL RETROCEDE MIENTRAS TE LANZA ESTATUAS HASTA QUE LO ACORRALAS JUNTO A UNA VENTANA, EN DONDE LE RESTAS ENERGÍA PARA LANZARLO POR LA MISMA Y DESPUÉS TERMINAR LA BATALLA DONDE INDICA LA FOTO (CUALQUIER SIMILITUD CON OTRO JUEGO ES MERA CASUALIDAD).

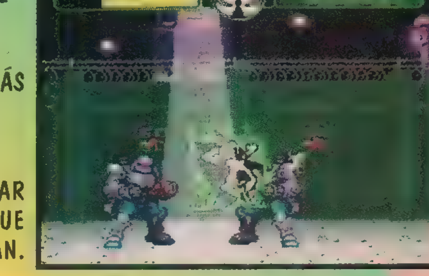


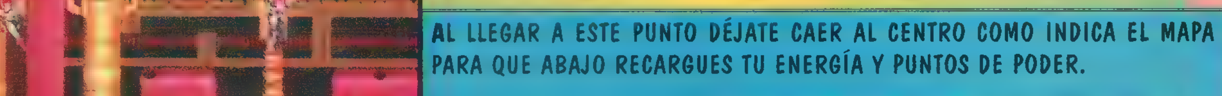


Stage 3

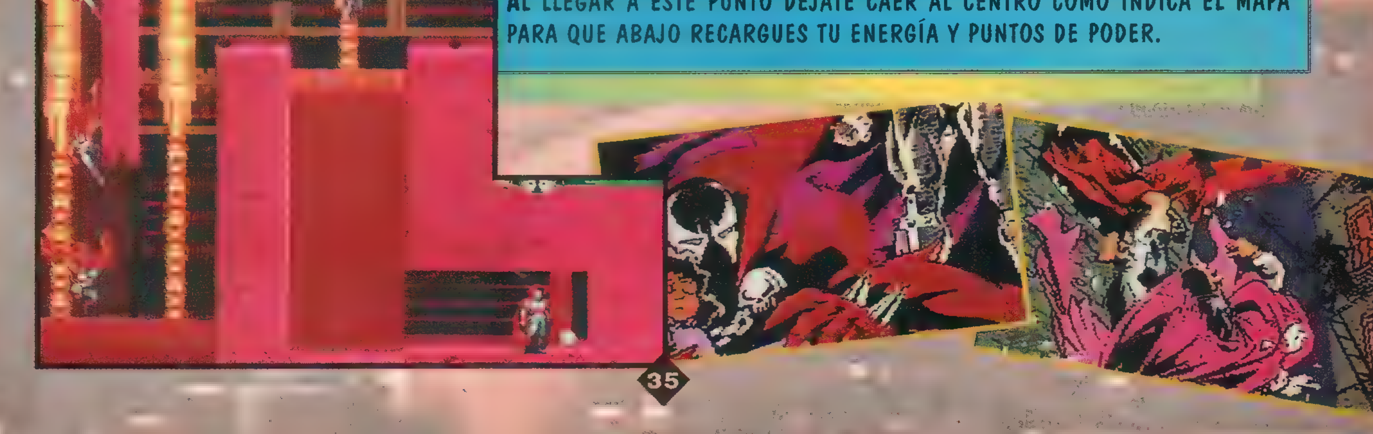
EN ESTA ESCENA TIENES QUE ENTRAR A UNA CÁRCEL QUE, COMO TE DARÁS CUENTA, TIENE PELIGROSOS DISPOSITIVOS DE SEGURIDAD COMO AQUÍ, DONDE VAS CONTROLANDO TU CAÍDA PARA EVITAR LOS PICOS, PERO ADEMÁS TIENES QUE ESQUIVAR LOS DISPAROS.

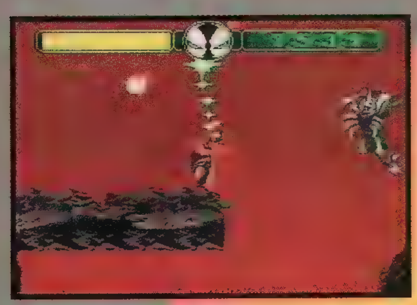
MÁS ADELANTE TIENES QUE PASAR ENTRE RAYOS Y ROBOTS QUE GOLPEAN Y DISPARAN.





AL LLEGAR A ESTE PUNTO DÉJATE CAER AL CENTRO COMO INDICA EL MAPA PARA QUE ABAJO RECARGUES TU ENERGÍA Y PUNTOS DE PODER.





Stage 4

Ahora las escenas son más siniestras, tal vez no puedas apreciar muy bien el fondo, que son nubes moviéndose a diferentes velocidades como los primeros juegos de SNES.

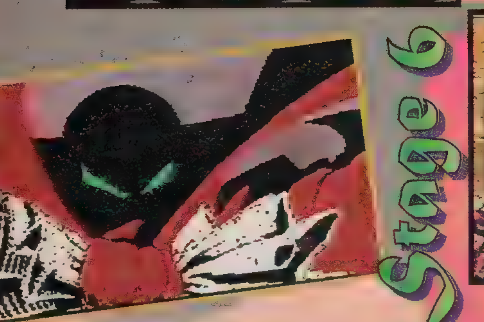


El jefe de esta escena es una flama gigante que te dispara bolas de fuego y para dañarlo necesitas golpear cierta flama de las cuatroque están alrededor,pero obviamente no sabes cuál.

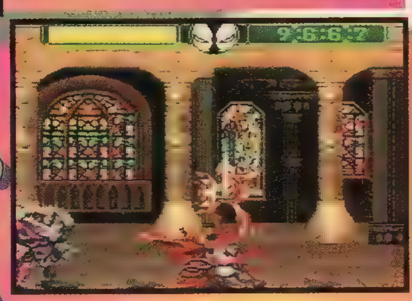
Stage 5



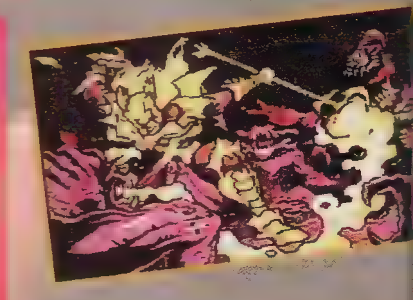
Ahora los enemigos son más resistentes, Por lo tanto tienes que utilizar mejor tus movimientos. Por cierto, el movimiento atacando con el puño hacia arriba es el mejor para el jefe de esta escena.

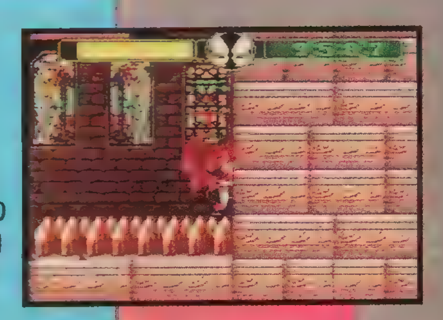


Stage 6



A los enemigos con escudo, lo mejor es atacarlos barriéndote para destuirlos.



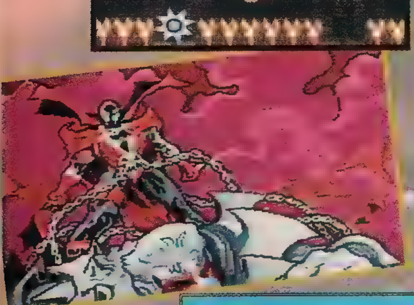


En esta parte de los vitrales, aparecen enemigos que te disparan, pero puedes evitarlos si pasas por este pasaje secreto como indica la foto.

En esta parte hay tres puertas, recomendamos que te salgas por la de enmedio para llegar a unas plataformas que se mueven en círculos, justo arriba de la segunda hay un pasaje oculto para subir, donde recargas energía y puntos de poder.



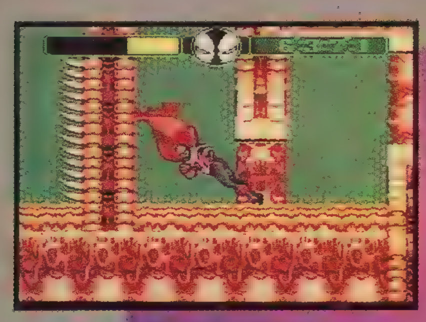
Este jefe te ataca con su espada, que también utiliza clavándola en el suelo, provocando un pequeño temblor o puede lanzar bolas de fuego, y si todo esto no fuera suficiente, te lanza la máscara para que te siga por donde te muevas.



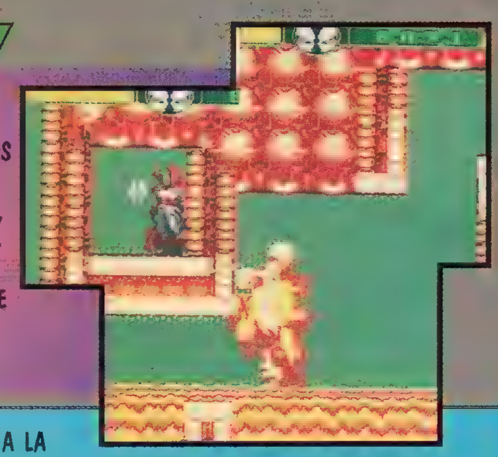


Para eliminarlo fácilmente lo tienes que acorralar en una orilla, atacando con puras patadas barredoras hasta destruirlo.





Stage 7



La velocidad de tus movimientos es lo principal en esta parte, porque un líquido sube y baja, si te cubre te resta energía y, para que tú puedas avanzar, tienes que destruir una especie de puerta.



Para tomar el item que te llena la energía y recarga los puntos de poder, tienes que utilizar el Fire Storm como indica el mapa para entrar por un pasaje secreto.

Stage 8

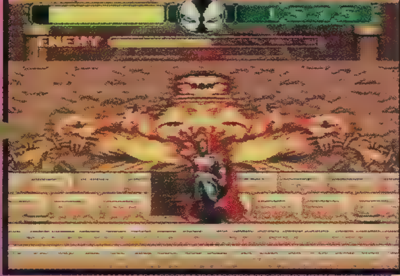


Al llegar a esta parte entra en la puerta secreta como indica la foto para llegar a un cuarto donde recargas energía y puntos de poder.













El jefe de esta escena está pegado a un muro que gira con un buen efecto, tú tienes que colocarte en el hueco para no ser aplastado.



Stage 9



Este es el jefe de la novena escena pero no es el último, en esta escena te enfrentas a varios jefes y tienes que ahorrar el mayor número de puntos de poder que puedas, ya que hay una escena más por pasar.

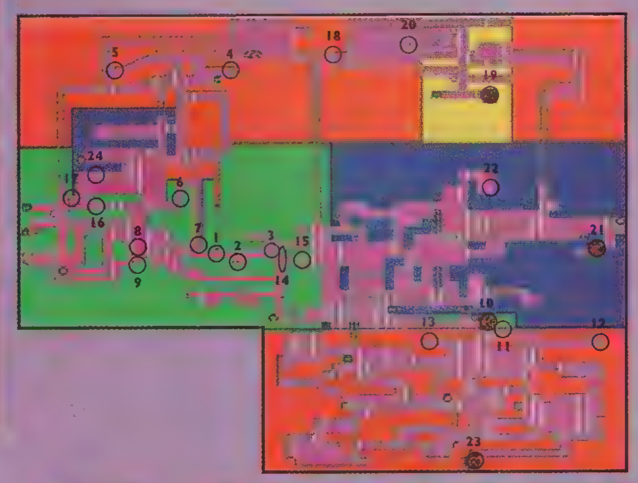
En conclusión **SPAWN** es un buen juego en cuanto a movilidad, las gráficas y música no es nada sorprendente, (comparándolo con otros juegos actuales) uenta con la posibilidad de password y merece que le des la oportunidad de conocerlo, ya que es algo diferente a lo que ha salido últimamente.





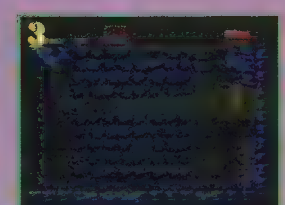


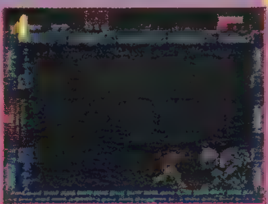
Aquí les mando el camino más fácil para lograr el 16% en Super Metroid, usa el mapa como referencia.

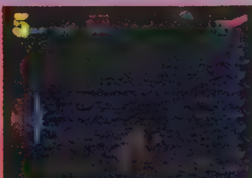


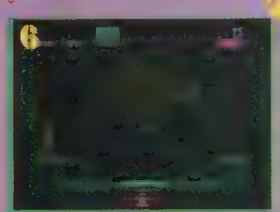

Ve por el morphing ball en Brinstar.


Ve hacia la derecha, pasa la puerta azul y baja para que puedas ir por el primer misil.


Sube y ve hacia la derecha para que tomes el 2o. misil.


Ve por Bomb en Crateria y elimina al enemigo.

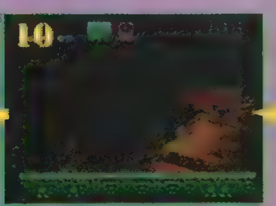

Toma el tanque de energía que está casi en los límites de Crateria con Brinstar.


Dirígete a la guarida de la planta gigante y destrúyela.


Toma el Super Misil en Brinstar.

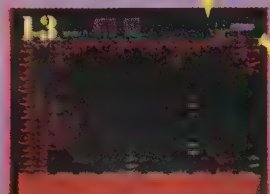

Toma el misil que está justo arriba de Charee Beam.


Toma el Charge Beam.

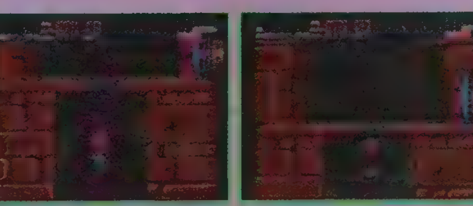

Ve a la guarida de Kraid y elimínalo.


Toma varia Suit.

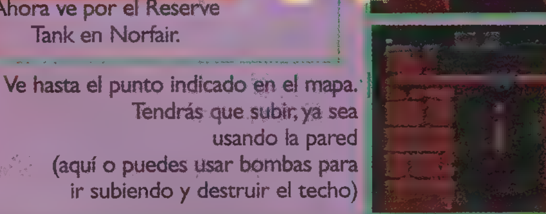

Ve al Norfair y toma Speed Booster.

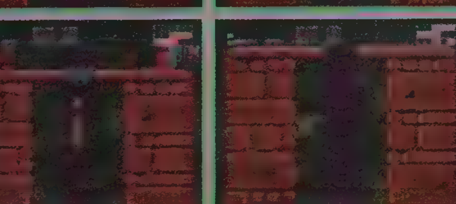

Ahora ve por el Reserve Tank en Norfair.

14






Ve hasta el punto indicado en el mapa. Tendrás que subir, ya sea usando la pared (aquí o puedes usar bombas para ir subiendo y destruir el techo)





Ahora ve hacia Wrecked Ship, pero ahora no tienes porque sufrir tanto usando bombas, ya que puedes usar Speed Booster para cargar y usarlo para pasar al otro lado.



Pero ¡cuidado! graba tu juego antes de intertarlo, porque si tomas el misil todo se habrá perdido.



Vence a Phantoon.



Toma Gravity Suit.



Ve a Maridia y derrota al gusano y a Draygon



Ve por Plasma Beam en la parte alta de Maridia.



Ahora graba y ve a eliminar a Ridley. Usa tus Super Bombas



tus misiles



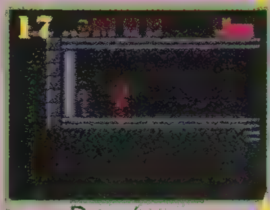
y Plasma Beam según sea el caso.



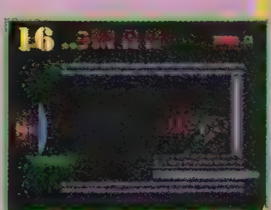
Y ahora sólo falta vencer a Mother Brain.



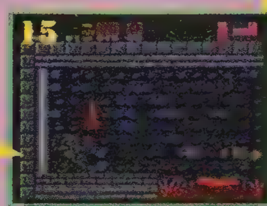
Esto es lo que ganarás



Después toma el Super Misil.



Ahora ve al otro lado de Brinstar para tomar Reserve Tank.



Ahora toma Super Bomb en Brinstar.

Sinceramente pensamos que Ocesse Tellebes está loco, digo, usó el cerebro bastante bien.
¿A quién se le había ocurrido eso de los Reserve Tank?

Y sólo falta responder una pregunta:
¿Para qué se tomó el Reserve Tank?
Si recuerdas en el No. 8 del año 4, pág. 7, se habló de la ruta que Ocesse usó para lograr el 16%, la cual era sumamente difícil, sobre todo los pasos 13 y 20 Aquí el paso 13 quedó eliminado por el paso 18 que es mucho más fácil que el paso 20 que decía: "Ve a Norfair, hacia la zona de lava para ir a la guarida de Ridley. Para poder subir necesitas usar bombas. Tienes que usarlas cuidándote de que no te peguen las bolas que arrojan las cabezas".

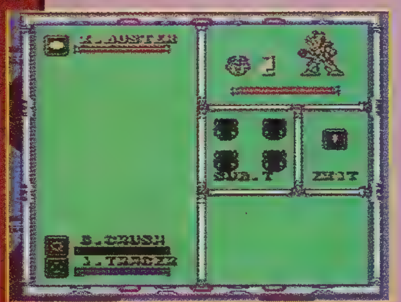
Pues ahora al llegar aquí, tienes que tener la Energía de Reserva con algo de energía y tu energía normal máximo en 49 unidades. Ahora comienza a subir y cuando llegues a la cabeza de arriba, si te pega la bola que arroja no caerás, ya que la Energía de Reserva entra en servicio y al acabar de llevarte puedes continuar sin ningún problema.



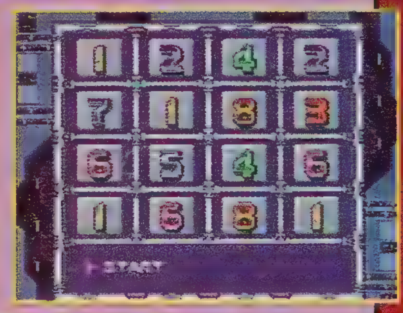








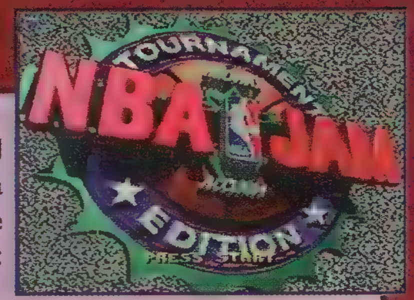
He aquí más passwords curiosos.



Con esto ya tienes toda la armadura sin haber derrotado a ningún jefe.



J. Antonio Martínez / Gustavo Urias Martínez



En la pantalla del título presiona la siguiente secuencia:

Start, Y, ↑, ↓, B, ←, A, →, B

Ahora escoge Head to Head y pon las iniciales

J A M

Con esto tendrás a los 27 equipos derrotados y algo más. Ahora podrás elegir una de las 12 combinaciones que te ofrece cada equipo, ya que ahora en vez de 3 posibles jugadores, aparecerá un 4°.



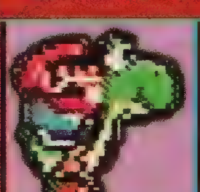
Jesús San Miguel Solis

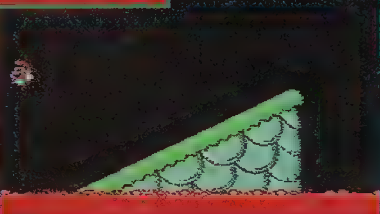


SUPER MARIO WORLD

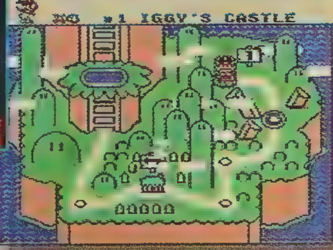
Comienza un juego y cuando llegues al primer castillo (Iggy's Castle), elimina a Iggy (el jefe).

Cuando haya caído a la lava, tirate tú también y al salir no habrá música.



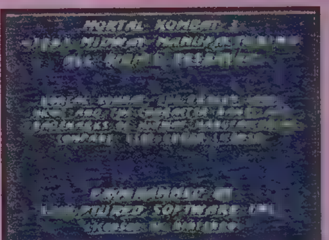






Hialie

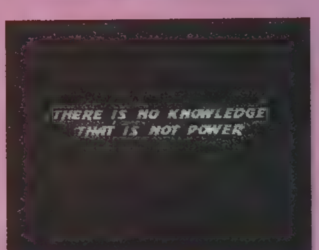




Con este sencillo truco al fin podrás jugar con el escurridizo Smoke.
Para hacerlo, sigue estos sencillos pasos:
Al prender o resetear tu SNES, presiona y mantén en el control 1 ← más Ⓐ

Cuando el juego cambie de pantalla presiona y mantén → más el botón Ⓑ en el mismo control.

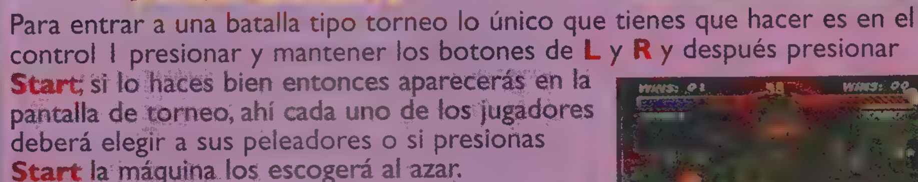




Para finalizar, espera a que aparezca la pantalla que se ve en la foto y ahí presiona al mismo tiempo los botones Ⓧ y Ⓨ y mantenlos.



Si lo haces bien aparecerá Smoke caminando en la pantalla del logo, entonces al empezar un juego podrás seleccionar a este personaje cuando aparezca su rostro en el cuadro central.



TOURNAMENT

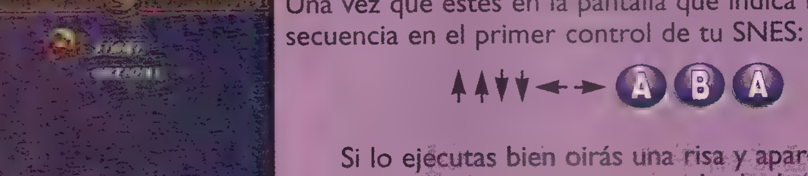
Para entrar a una batalla tipo torneo lo único que tienes que hacer es en el control 1 presionar y mantener los botones de **L** y **R** y después presionar **Start**; si lo haces bien entonces aparecerás en la pantalla de torneo, ahí cada uno de los jugadores deberá elegir a sus peleadores o si presionas **Start** la máquina los escogerá al azar.



En este modo sólo se juega un round y cuando un peleador pierde toda su energía explota y llega el otro peleador inmediatamente.

KOOL STUFF

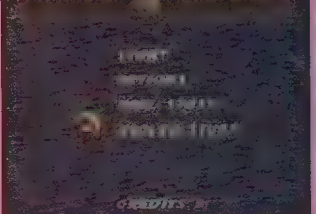
Con la siguiente clave que te daremos tendrás acceso a una pantalla especial de opciones en la que podrás modificar varias funciones importantes del juego.
Una vez que estés en la pantalla que indica la foto realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:



↑↑↓↓←→ Ⓐ Ⓑ Ⓐ



Si lo ejecutas bien oirás una risa y aparecerá abajo de las opciones normales la de "Kool Stuff" donde vas a encontrar cosas muy interesantes.

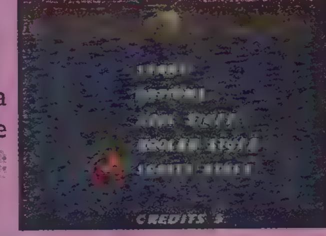


KOOLER STUFF

Este truco es para lograr cosas más interesantes que en Kool Stuff.
Para hacer que aparezca esta pantalla de opciones presiona la siguiente secuencia en la pantalla de **"Start/Option"** :



SELECT Ⓐ Ⓑ →←↓↓↑↑



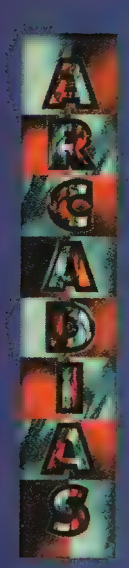
SCOTT'S STUFF

Esta clave es para completar la trilogía de "Stuffs", para hacer aparecer esta opción, ejecuta la siguiente secuencia en la pantalla de **"Start/Option"**



Ⓧ Ⓑ Ⓐ Ⓨ ↑←↓→↓

Todos los trucos anteriores son para obtener cosas bastantes interesantes, revisa como las tres claves se pueden hacer juntas para lograr combinaciones bastante interesantes.



Hace dos números publicamos unas claves para jugar con Akuma, M.Bison y Dan. Pero por errores de captura se publicaron incompletos, ahora los repetimos y agregamos algunos nuevos.





Estos trucos se pueden combinar para lograr más posibilidades.

Para jugar controlando estos personajes ejecuta la clave correcta dependiendo en qué control estés.

Al comenzar tu juego coloca el cursor justo donde está el signo de interrogación, ahora mantén presionado el botón **START** (con el que comienzas tu juego) y ejecuta la secuencia que quieras:

M.Bison



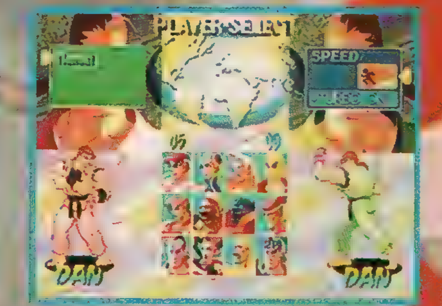
Primer jugador		Segundo jugador
↓ ↓ ← ← ↓ ← ← GD GF	Color Rojo	↓ ↓ → → ↓ → → GD GF
↓ ↓ ← ← ↓ ← ← PD PF	Color Negro	↓ ↓ → → ↓ → → PD PF

Akuma



↓ ↓ ↓ ← ← ← GD GF	Color Negro	↓ ↓ ↓ → → → GD GF
↓ ↓ ↓ ← ← ← PD PF	Color Rojo	↓ ↓ ↓ → → → PD PF

Dan



GD PD PM PF GF GM	GF PF PM PD GD GM

Dan CPU



← ó ↑ ó → ó ↓

\+

GD GM GF

ó

PD GD GM

ó

PM PF GF

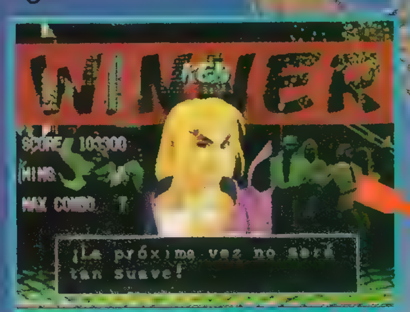
ó

PD PM PF

Son 16 combinaciones

Para jugar contra Dan tiene que aparecer el mismo dialogo cinco veces seguidas, para lograrlo tu puedes controlar libremente que frase aparesca manteniendo presionado, cualquier posición en el control junto con las siguientes combinaciones de botones.





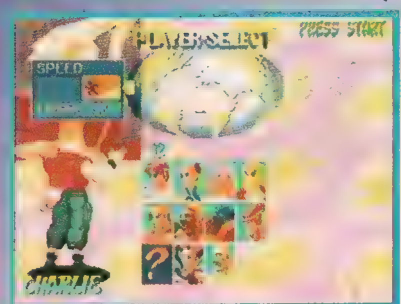




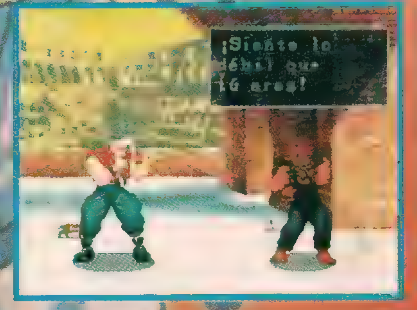
Recuerda uqe tienes que dejar presionado el control y los botones hasta que desaparezca el diálogo y en la quinta acasión hasta que comience la pelea.

Akuma CPU

Para jugar contra Akuma hay dos formas de lograrlo.







La forma fácil de enfrentarte con Akuma es la siguiente:
Comienza tu juego y mantén presionado el botón **START**, coloca el cursor en el personaje que quieras y selecciónalo presionado **GM PM** simultáneamente y mantén los tres botones presionados hasta que comience la pelea (si necesitas seleccionar MANUAL/AUTO y TURBO ON hazlo, pero no presiones nada más, de lo contrario no aparece Akuma). Es lo mismo para ambos jugadores. Si logras vencerlo aparecen los créditos y la repetición de tu último ataque.



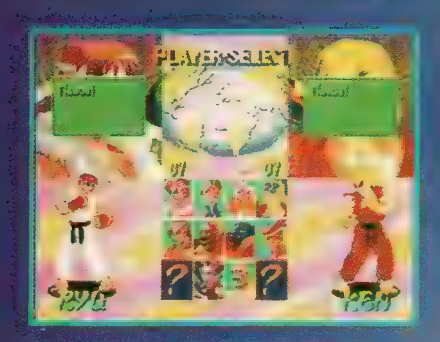






La otra forma es más elborada, tienes que terminar con tus oponentes con Súper Combo Finish (cuando destella la pantalla) para acumular más de 10 Súper Combo Finish antes de llegar con el jefe final. Si lo logras aparece Akuma para sustituir al jefe.

Ryu & Ken VS M.Bison



Para ejecutar este truco obviamente se necesita comenzar un juego con ambos jugadores, entonces ejecuta lo siguiente:

-Mantén presionado los dos botones de **START**

-Ahora presiona ↑↑ en ambos controles

-Deja de presionar los dos botones de **START**

-Nuevamente presiona ↑↑ en ambos controles

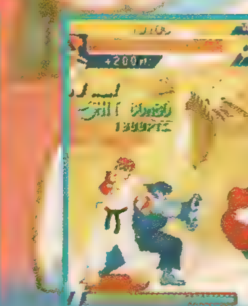


-Por último, presiona **GD** en el control del primer jugador y **GF** en el del segundo jugador
(recuerda que si seleccionas AUTO el truco no funciona)



Si ejecutaste correctamente el truco, aparecerás en la escena de Chun-Li y antes de empezar a pelear aparecerá el comentario de cuando te retan, que es la entrada de M.Bison.

GD = **G**olpe **D**ébil
GM = **G**olpe **M**edio
GF = **G**olpe **F**uerte
PD = **P**atada **D**ébil
PM = **P**atada **M**edia
PF = **P**atada **F**uerte
<u>Lo que está subrayado se presiona simultáneamente</u>





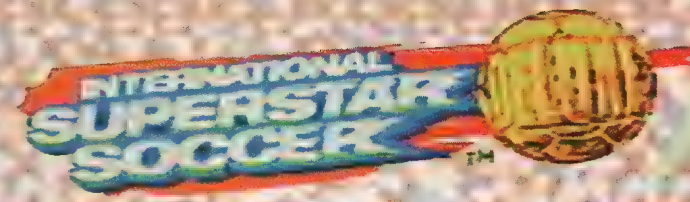


En Japón salió una película de animación llamada ***Street Fighter II MOVIE*** en la cual se basaron para agregar detalles a este juego de **Street Fighter Zero** y el ejemplo perfecto es este truco de Ryu & Ken VS M.Bison ya que se enfrentan de la misma forma, otro detalle importante es que en la película Ryu y Ken recuerdan momentos de su juventud y tienen la misma apariencia que en el juego, como el cabello largo de Ken.





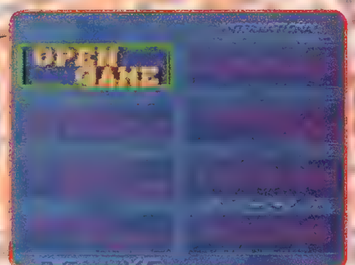




Hace tiempo, en la sección de Extra, hablamos de este juego (Hace dos meses por si alguien requiere de datos un poco más exactos) y dimos un muy precario análisis, ya que sólo mencionamos algunas de las opciones más relevantes del juego, y si por algo se caracteriza International Super Star Soccer de Luxe es por tener bastantes de ellas y a lo largo de este análisis las mencionaremos.

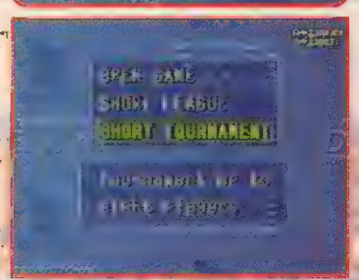


Cuando empiezas un juego en ISSS de Luxe lo primero que ves después de la espectacular intro, es una pantalla con varias opciones (8 para ser más exactos). Cada una de estas opciones pueden modificar bastante el juego o simplemente son extras.

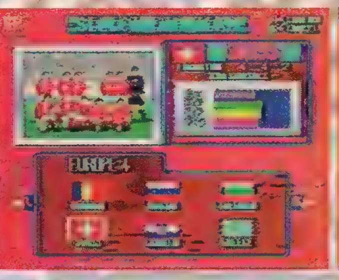


OPEN GAME

En Open Game tenemos tres opciones básicas: la primera es la Open Game, que es la que te permite jugar un sólo partido contra el CPU o hasta con 3 amigos (para jugar 4 personas simultáneamente), después de esto tenemos dos modos de torneo: Short League y Short Tournament. En estas opciones pueden jugar hasta 8 personas alternadas en partidos de una persona Vs. otra.



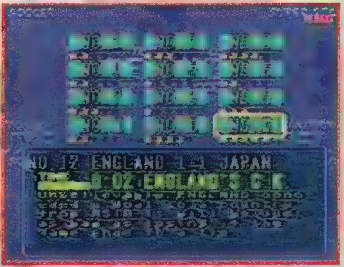
Dependiendo del modo de juego que elijas, podrás escoger el número de equipos que participan, quién controla cada uno de ellos y después decidir los partidos. Un buen punto de este juego es que un equipo se puede elegir más de una vez.





SCENARIO



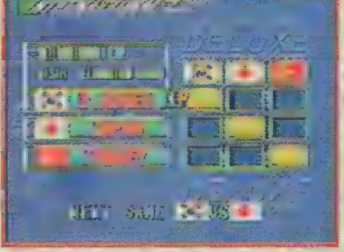


Esta opción ya existía en el primer ISSS. Aquí tú escoges alguno de los escenarios que hay y deberás corregir las cosas. Cada uno de éstos tiene diferente dificultad que podrás revisar con las estrellas que tiene cada uno de ellos (entre más estrellas más difícil). Cada uno de estos escenarios comienza con una jugada a balón detenido.



INTERNATIONAL

La opción de International es algo así como el Short League de la opción de Open Game pero con la diferencia de que aquí solamente puedes elegir un equipo y tendrás que enfrentarte con varios a nivel mundial para llegar a la final.
Al principio tendrás que eliminarte contra equipos que sean asignados a tu grupo para después ir a semifinales, cuartos de final y final.





PENALTY KICK

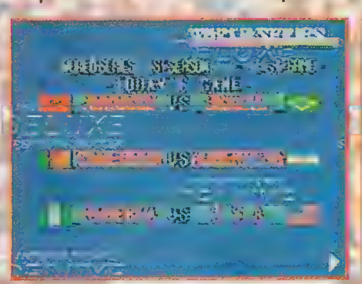
Penalty Kick
Ya te has de imaginar que ésta es la opción para practicar tus tiros penales. Aquí pueden jugar una o dos personas; antes de cada sesión cada uno de los jugadores escogerá qué miembros del equipo tirarán los penales.





WORLD SERIES

Aquí, a diferencia de la opción de "International", te vas eliminando a la primera con todos los equipos que te asigna la máquina. Conforme avanzas, vas recibiendo tu password para guardar tus avances. World Series tiene una pantalla de opciones bastante completa que analizaremos a conciencia más adelante dentro de este análisis.

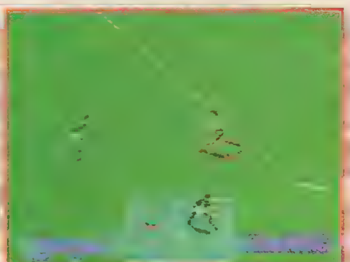




TRAINING

En esta opción hay dos modos de juego, el primero de ellos es el de "Training" y el cual es recomendable que juegues primero si no tienes experiencia con el primer ISSS. La opción de training tiene otras 4 "Sub-opciones", por así llamarlas. La primera de ellas es la de "Free Training" y ahí tú apareces con todo tu equipo en el campo, sin rival, para que sepas qué onda con los pases y los botones de tiro a gol. La segunda opción es la de "Defense Training" , aquí lo que tendrás que hacer es impedir que los tres jugadores que aparecen lleguen a tu portería y anoten gol.





Las dos opciones restantes son las de "Free Kick Training" donde practicas tus tiros libres a la portería y la de "Keeper Training", esta opción te servirá para dominar los movimientos de tu portero, pues aparecerán dos jugadores rivales tratando de anotar un gol en tu portería.

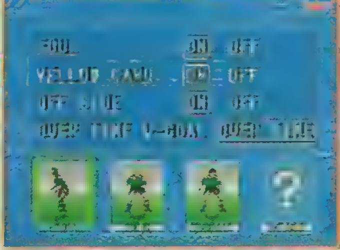


PASSWORD

Esto seguramente ya sabes para qué es: Para guardar los avances que logres en el juego. Desafortunadamente, la opción de password sólo sirve para algunos modos de juego, lo mejor en este caso hubiera sido que tuviera batería para además de guardar automáticamente tus avances, guardara los récords de la opción especial de Training.



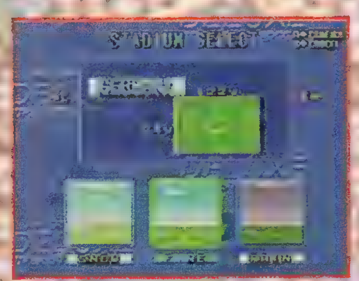




OPTIONS

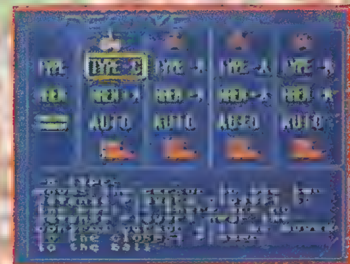
Al último encontraremos la pantalla de opciones generales. Aquí cambias algunas de las "básicas" del juego, pues cada modo de juego tiene su pantalla de opciones. Aquí las cosas que podrás modificar son las siguientes: el nivel de dificultad, la duración de los partidos, si quieres que se marquen los fouls, tarjetas amarillas y rojas, que haya tiempo de compensación y hasta el árbitro.

Como dijimos, aparte de estas opciones hay otras que varían dependiendo el modo de juego que escojas, éstas más que nada, son de carácter técnico y a continuación te las presentaremos.



Para empezar tendrás la posibilidad de elegir en qué estadio jugar y con qué clima. Hay tres climas a escoger y 6 estadios alrededor del mundo, esto es algo interesante pues cada uno tiene diferentes medidas.

Cada uno de los jugadores podrá escoger de modo independiente alguno de los diferentes tipos de control que hay, cada que selecciones alguno de los controles, aparece una breve explicación en la parte baja de la pantalla.

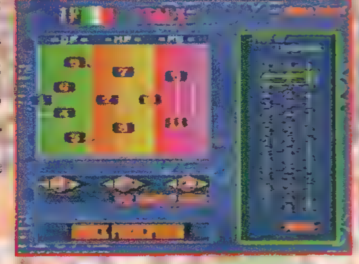






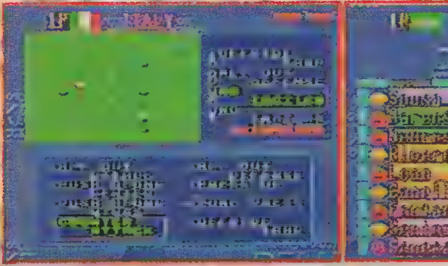
Aquí tenemos dos modos de edición, en uno podrás modificar el color del uniforme de tu equipo, para crear el uniforme que sea de tu agrado, también podrás modificar las habilidades de algún jugador, en especial sumándole puntos a algunos (o a todos) sus atributos. Para hacer esto cuentas con un número limitado de puntos con lo que sólo podrás aumentar sus habilidades a 3 ó 4 jugadores de tu equipo.

La opción de elegir formación es muy completa en esta versión, pues no sólo es escoger tu formación favorita y ya, si no el elegir una de las 16 formaciones que hay, pero además de eso podrás elegir a un jugador en especial para que se sume al ataque, si así lo deseas para llevar a cabo alguna estrategia personal.



Si tienes problemas con algún jugador del equipo contrario le podrás poner una "marca personal" con la opción de Man to Man, esto hará que el jugador de tu equipo que escojas no se separe del jugador seleccionado durante todo el partido; esto es bastante bueno pues así tendrás mayor posibilidad de robarle la pelota a ese jugador si le mandan un pase.







El juego tiene programadas diferentes estrategias que puedes utilizar si así lo deseas. Podrás elegir de una a cuatro que van desde el contraataque, el "achique" o el sucio pero efectivo "salir en línea". También podrás cambiar de jugadores si no te gusta como están conformados originalmente los equipos o por si algún jugador está indispuesto. Como podrás ver, este juego está demasiado completo, en cuanto a opciones se refiere.







Bueno, ya hablamos demasiado de las opciones, pero. ¿Qué hay del juego en sí?; Ese punto se puede resolver fácilmente con una frase sencilla: "Es mucho mejor". Sí, así de fácil es describir el ISSS De Luxe, pues el control ha sido bastante mejorado, ya hay más jugadas que puedes realizar, los gráficos y el audio son mejores y sobre todo la opción de 4 jugadores simultáneos (Ya sea en Vs. o los 4 contra el CPU) le agrega bastante reto y entretenimiento. Si tú has jugado el anterior título y juegas éste, verás que es cierto lo que aquí decimos, si no te recomendamos ampliamente probar ISSS de Luxe, si es que te gustan los títulos de deportes pues este de Futbol es bastante bueno.

FINALES

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE TEAM

PROTAGONISTAS: LOS TOADS Y LOS DRAGONES

RASH
Soy el loco y soy bien buena onda. ¡Mis golpes aplastantes los dejarán helados!

ZITZ
Soy el tipo más inteligente que hay en 2 ancas. ¡Puedo pensar tan bien como peleo!

PIMPLE
Tal vez no sea inteligente, pero cuando el poder del cerebro falla ¡la fuerza bruta prevalece!

BILLY
Estoy listo para rugir ¡nadie puede con mi patada de giro!



JIMMY
Si el camino se pone pedregoso, entonces soy tu hombre, ¡me encanta una buena pelea!

VS LOS JEFES

ABOBO
Abobo es bueno peleando. Ustedes, pequeños pelmazos, ¡no tendrán oportunidad contra mí!

SHADOW BOSS
¡Vengan y atrapenme si se atreven, dragones! ¡los voy a destruir a ustedes y a esos sapos!

ROPER
Roper es mi nombre y disparar mi costumbre. Acérquense y los haré pedazos.

DARK QUENN
¡Pronto dominaré su preciosa Tierra, Battletoads! ¡Ja, ja, ja, ja.!





BLAG
Estaré aplastando y deshaciendo si ustedes se atreven a entrar en el "Colossus".



ROBO MANUS
Bzzt, ustedes cerdos pelmazos estarán llorando por piedad fzzt, cuando me encuentre con ustedes.



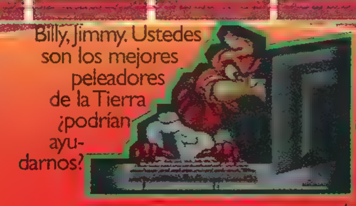


¡Oh, no! ¡Es un gran problema el que viene a la Tierra! Mejor será que prevenga a los Toads.

¡Toads! Es una emergencia. La nave de Dark Queen se aproxima a la Tierra. Tienen que detenerla ahora. ¡Es nuestra única esperanza!



¡Entendido Prof.! Necesitaremos ayuda. Manténgase en contacto con los dragones para recogerlos.

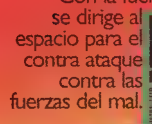


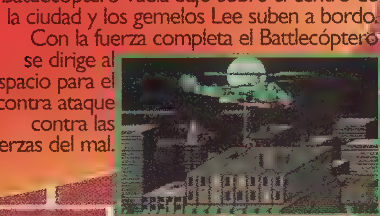
Billy, Jimmy. Ustedes son los mejores peleadores de la Tierra ¿podrían ayudarnos?

¡Seguro, Prof.! Estamos listos para patear algunos traseros. Dígale a los Toads que nos recojan en el centro de la ciudad.



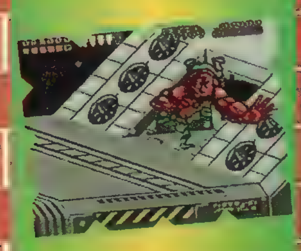
El Battlecóptero vuela bajo sobre el centro de la ciudad y los gemelos Lee suben a bordo. Con la fuerza completa el Battlecóptero se dirige al espacio para el contra ataque contra las fuerzas del mal.







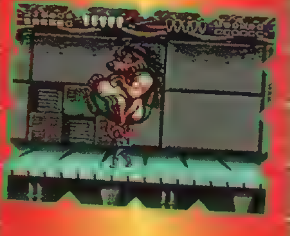
A Abobo no le gustan los intrusos. ¡Los voy a derrotar!



Aún yo podría derrotar a Abobo. Bien hecho, pero ¡cuidado con Big Blag!



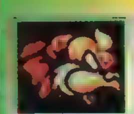
Entren a mi guarida. Big Blag los hará pedazos y los aplastará.

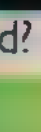


Blag no es tan grande y malo ahora, pero tengan cuidado, escuché que romper tiene algunos trucos bajo la manga.



¿Puños contra balas? Voy a usar sus traseros como blanco.





Nuestros puños vencieron a las balas de Roper ¿verdad? ¡bien hecho, equipo!

Esos mandriles debiluchos serán vaporizados por mi sorprendente arsenal.



Esa ratanave fue pan comido. Pero ¡cuidado! el misil está apuntando hacia la Tierra.

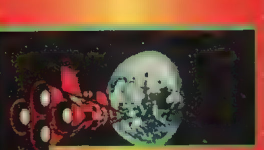


BILLY









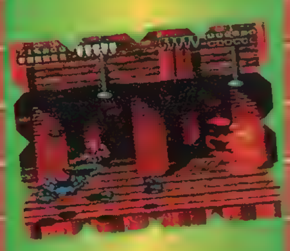
Nunca -bzzzt- llegarán a mí -fzzt- a tiempo. La Tierra está condenada.



Robo Manus se ha unido a su nave en la pila de chatarra. ¡Oh, no! ¡es el sombreado Shadow Boss!



Vengan por mí, si se atreven. Los estoy esperando en el sótano.



¡Ha! Shadow Boss quería una tanda de golpes y eso fue lo que obtuvo.



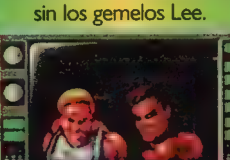
Con que al fin nos encontramos. Tal vez vencieron a ese retrasado con máscara, pero yo los voy a despedazar.



¡Excelente! ¡Bien hecho! ¡Han derrotado a Dark Queen y a sus secuaces!



Fue gracias al trabajo en equipo Prof. Nosotros no podríamos haber hecho esto sin los gemelos Lee.



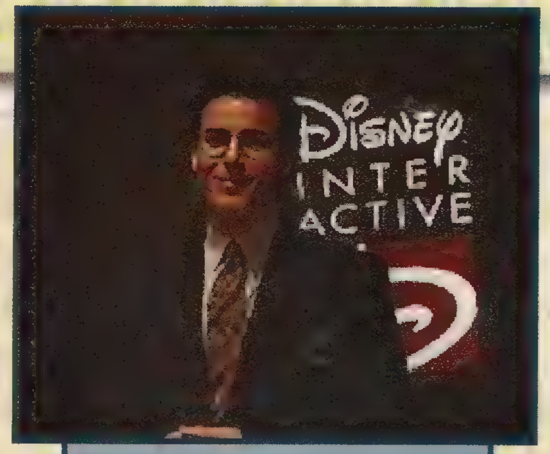
100% Habilidad Toads.



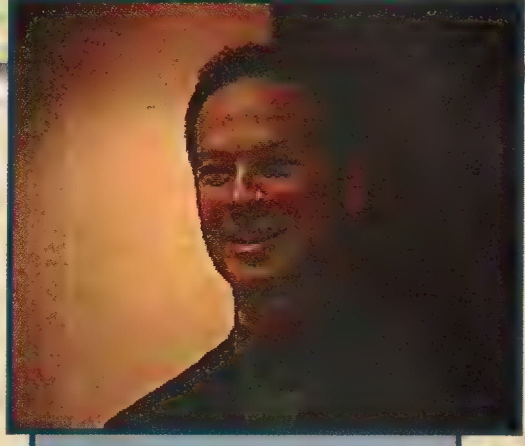
¡Le han dado una lección a Dark Queen, chicos!

el control de las CELEBRIDADES

El pasado día 27 de septiembre tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación de los nuevos juegos de la compañía Disney Interactive en Nueva York y por supuesto entrevistamos a Marc Teren, VicePresidente, y a Kendall Lockhart, Vicepresidente Creativo.



Marc Teren



Kendall Lockhart

CLUB NINTENDO: Marc, nos acabas de presentar nuevos títulos muy interesantes para el Super Nintendo desarrollados por Disney Interactive, ¿Qué nos puedes decir al respecto?

MARC TEREN:Bueno, pues estamos muy contentos y muy orgullosos porque Disney Interactive es una nueva compañía, una división de The Walt Disney Company. Anteriormente concedíamos licencias para las compañias pero no hay nada como hacer las cosas tú mismo. Tenemos un gran equipo y muchas ganas de triunfar. Estos tres juegos no son más que el principio.

C.N.: ¡Pues qué principio! Hemos visto que la calidad de los gráficos es muy buena así como la movilidad de los juegos. ¿Qué tipo de tecnología están utilizando?

M.T.: Bueno, nosotros trabajamos muy en equipo con Disney, por lo que tenemos acceso a las animaciones originales de las películas además de estar usando la más alta tecnología en computadoras y animación; esto explica los gráficos.

C.N.: Bueno, Kendall, ¿Por qué no nos cuentas un poco ***de los juegos que nos acabas de presentar? ¿Qué tanta aceptación piensas que tendrán entre los consumidores?***

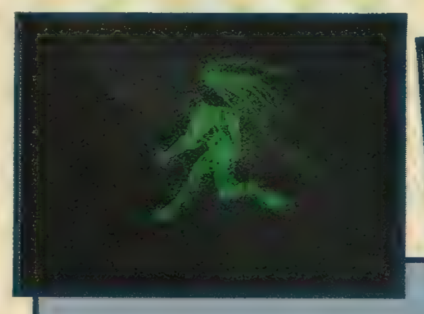
KENDALL LOCKHART: Nosotros conocemos muy bien a nuestros consumidores y sabemos que tienen gustos muy diferentes por lo cual queremos satisfacer a todos, entre los juegos que acabamos de presentar creo que tenemos para todos los gustos, por jemplo, un jugador llamado Gargoyles que está basado en la serie animada. En el juego interpretas el papel de Goliath, un noble guerrero Gárgola que tiene que combatir las fuerzas de los villanos para destruir el OJO de ODIN, un malévolo artefacto tan poderoso que podría destruir el mundo.

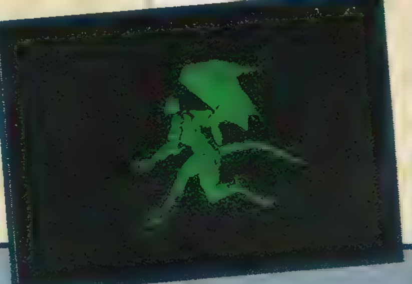
Es un juego con mucho reto que estoy seguro será del agrado de muchos.

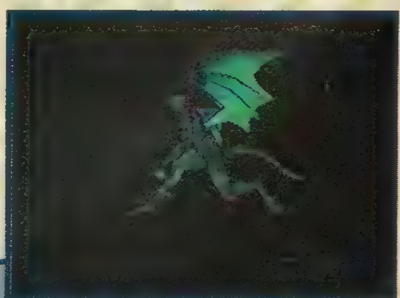
C.N.: Mencionas que está basado en una serie de televisión, ¿Sabes si tendremos nosotros en México esta serie?

K.L.: Estoy casi seguro que sí, ya sólo es cuestión de ver cuándo empieza a transmitirse.

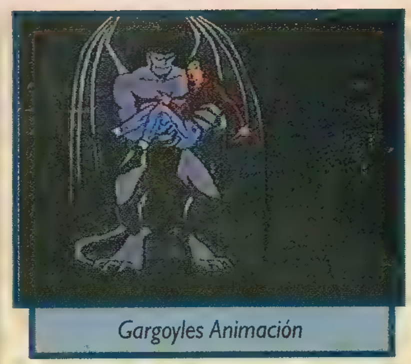
C.N.: Otro de los juegos que nos presentaron es el de Toy Story; las gráficas son totalmente de otro tipo pero no







La animación de los personajes del juego Gargoyles fué hecha por computadora.



Gargoyles Animación

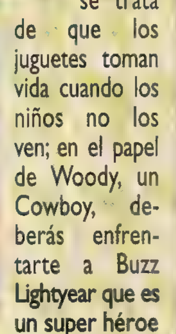


Gargoyles

dejan de ser impresionantes, ¿Qué nos dices al respecto?

M.T.: Toy Story es un juego basado en la película del mismo nombre que saldrá en las próximas vacaciones. Es la primera película de Disney hecha completamente con animación por computadora, y por esto se ve claramente reflejado en los gráficos del juego.

C.N.: Claro que sí. Además el tamaño del personaje es impresionantemente grande. ¿No crees?



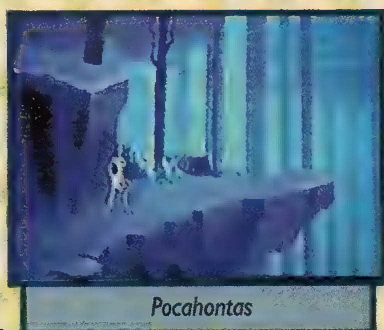
Toy Story

K.L.: Así es, Creo que es el juego con el más grande "Sprite" (personaje). La historia se trata de que los juguetes toman vida cuando los niños no los ven; en el papel de Woody, un Cowboy, deberás enfrentarte a Buzz Lightyear que es un super héroe del espacio y tu rival. Los gráficos son animaciones por computadora en tercera dimensión.

C.N.: Y finalmente nos presentaron una versión aún muy joven del juego de Pocahontas. Este juego parece mucho más tranquilo y no tanto de acción como de acción y estrategia.

M.T.: Efectivamente éste es un juego con un concepto un poco diferente. Siempre ha existido la polémica de que no hay juego de niñas y los que hay son muy malos. Yo personalmente pienso que no hay juegos para niños y niñas sino para videojugadores, (este amigo piensa igual que Club Nintendo), sin embargo con este juego quisimos aprovechar al poderoso personaje de Pocahontas con el cual se identifican muchas videojugadoras y hacer un juego mucho más tranquilo en el que tienes que pensar antes de actuar. Creemos que les va a gustar a todos pero especialmente a las niñas y lo más importante: a las mamás, quienes se van a sentir atraídas por este juego para ayudar a sus hijas. por lo menos esto es lo que esperamos.

K.L.: Sí, Disney Interactive pretende hacer juegos para toda la familia para que los padres le pierdan el miedo a los videojuegos. El título de Pocahontas es ideal para esto.



Pocahontas

C.N.: Todo esto que han dicho es muy importante y creemos que van a tener mucho éxito en México, ¿Qué tanta importancia tiene para ustedes el mercado mexicano?

M.T.: ¡Muchísima! Sabemos que en México y en Latinoamérica tenemos muchos seguidores de Disney y los queremos tener muy contentos. Incluso tenemos planeado el desarrollo de juegos que saldrán primero en Latinoamérica, pero de esto aún no les podemos decir nada.

C.N.: Bueno pues, muchísimas gracias por toda esta información y estamos seguros de que van a lograr todo lo que se proponen porque le están poniendo mucho esfuerzo.

To Club Nintendo,
thanks for all the
support!

Club Nintendo:
Thanks for joining us today -- we're excited to share our new products with you
... welcome to the "Disney Club".

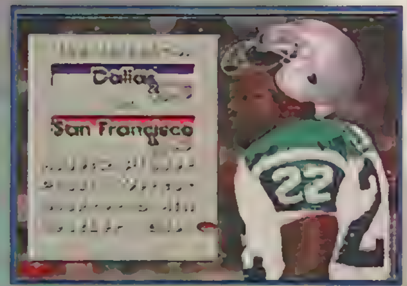
Bueno, como ya es tradición conseguimos autógrafos para los lectores de Club Nintendo.

INFORMACION SUPERNESESARIA

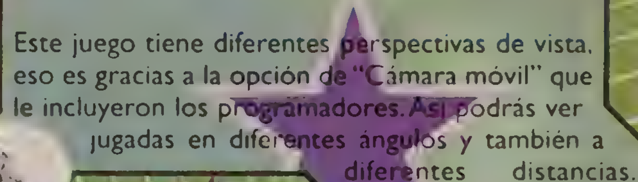
EMMITT SMITH FOOTBALL

Para los próximos meses en los que no habrá futbol americano tendrás que decidir qué hacer con tus domingos: ya sea ayudar en la limpieza de la casa, hacer tu tarea y estudiar o visitar a tus parientes; pero si tu sed de este deporte es inapagable seguramente este juego te ayudará a hacer más llevaderos estos difíciles momentos (A veces nos preguntamos cómo es posible que nos aguantes cuando nos ponemos muy pesados en los intros).

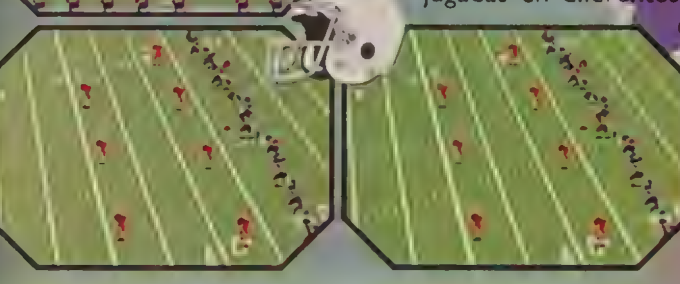
Si tú eres un fanático de este deporte seguramente encontrarás interesante este nuevo juego que JVC trae para ti patrocinado por el poderoso corredor de los Dallas Cowboys.

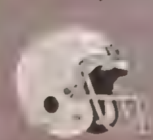


En este juego tendremos opciones interesantes, que a decir verdad están en muchos otros juegos de este género, pero también tiene opciones únicas que iremos explicando a lo largo de este análisis.



Este juego tiene diferentes perspectivas de vista, eso es gracias a la opción de "Cámara móvil" que le incluyeron los programadores. Así podrás ver jugadas en diferentes ángulos y también a diferentes distancias.

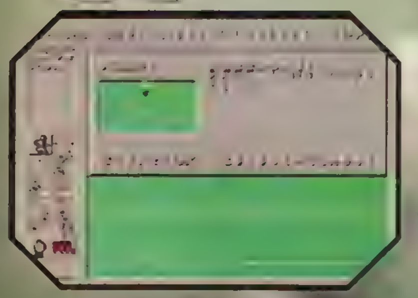




Este efecto ya se había hecho en el juego NFL Football de Konami pero aquí les quedó un poco mejor.



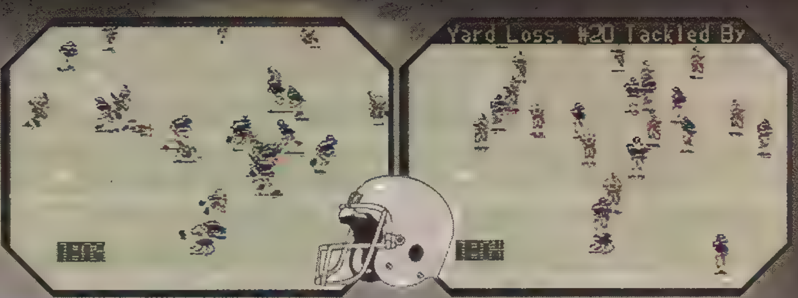
Esta es una opción que antes no era muy importante si un juego no tenía más de 50 jugadas y estrategias a escoger, ya sea a la defensiva u ofensiva. Afortunadamente éste cumple muy bien con esta norma. Esta pantalla aparece entre jugada y jugada y además de escoger jugadas hay información importante ahí.

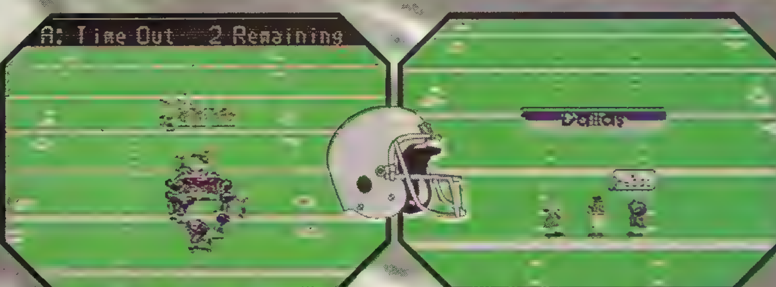


Algo curioso de este juego es que tienes la opción de editar alguna jugada que se te ocurra o que te fusiles de la tele y que no este en el juego. Para eso tienes precisamente una pantalla de edición donde determinarás qué es lo que hará cada jugador. Hacer esto es sencillo pero algo laborioso, así que una vez que tengas tu jugada lista podrás obtener password para ponerla otro día o presumir a un amigo.



Aunque este juego no cuenta con comentaristas tiene la opción de anuncio luminoso tipo "viejo pero útil" (o sea de foquitos) donde podrás ver la jugada que hiciste, las yardas que avanzaste o que te faltan, etc.



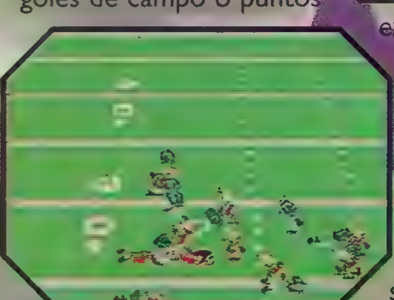


Antes de cada juego viene el ya obligatorio volado, esto servirá para decidir quién patea y quién recibe. También para que este juego siga pareciendo real tienes la opción de pedir tiempos fuera, esto te será muy útil para cuando haya que detener el reloj y así poder pensar mejor tus jugadas.



Siguiendo con las opciones que tiene este juego, tenemos los castigos, aunque aquí no están incluidos todos los castigos del Futbol Americano (simplemente porque hay algunos que no se pueden hacer) sí tenemos algunos de los más comunes, por lo tanto tendrás que jugar limpio si no quieres ser castigado con algunas yardas para atrás.

En este juego hay tres tipos de jugadas que se pueden hacer, básicamente están las de equipos especiales y que utilizas para despejar el balón, intentar goles de campo o puntos extras, además de eso también podrás engañar a tu rival. El otro tipo de jugadas son las que se realizan "por tierra", éstas como es bien sabido no tienen mucho avance, lo que les ayuda es que son bastante seguras.



Punto bueno, por tierra. El otro tipo de jugadas es por aire o pase, éstas ya sabes que son para ganar una buena cantidad de Yardas pero siempre está la posibilidad de lanzar un pase incompleto o peor aún: Ser interceptado. Dependiendo el tipo de jugada que escojas podrás tener desde uno hasta tres posibles receptores y con los botones Y, B ó A.

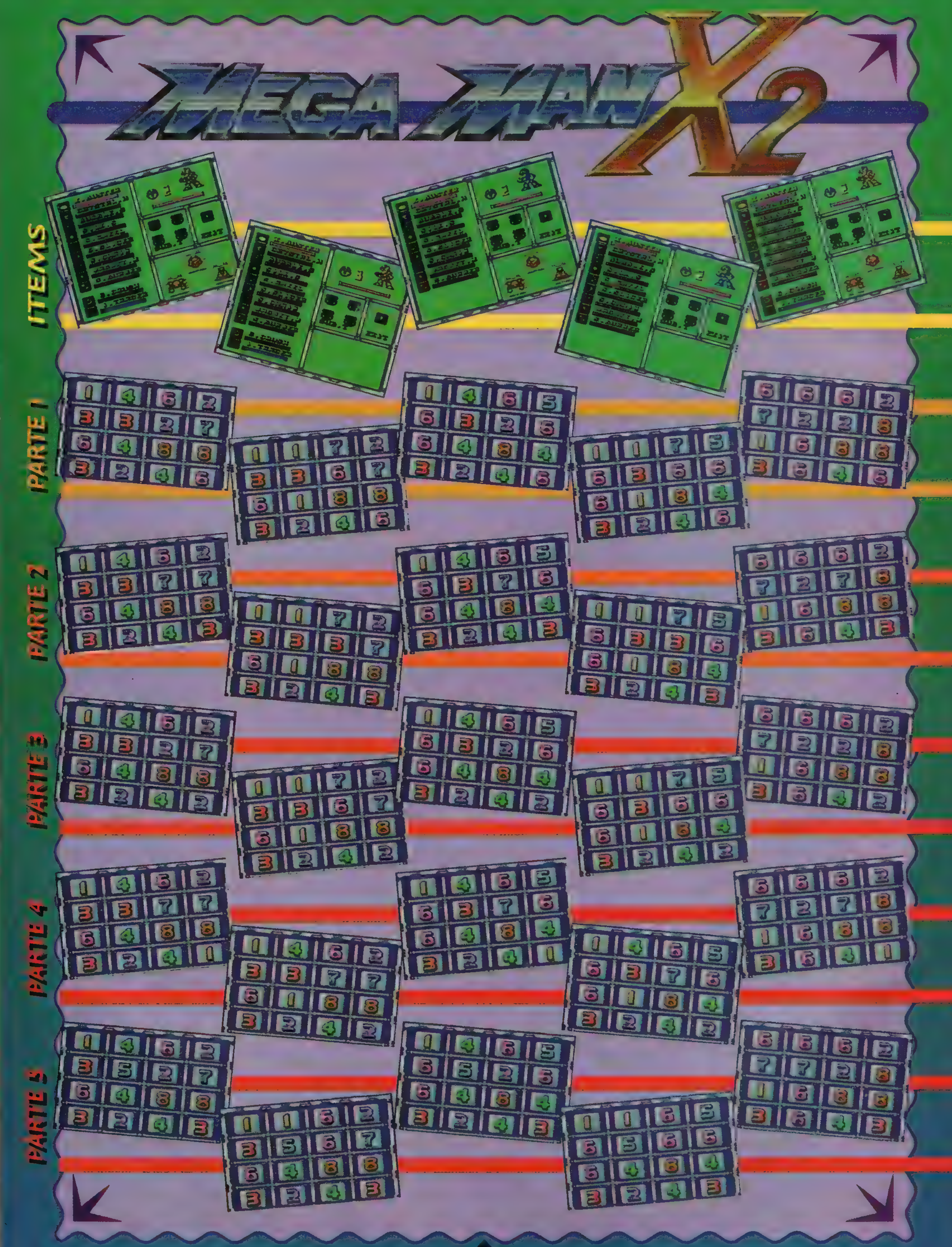




Para saber si un jugador al que le vas a enviar un pase está descubierto deberás checar los puntos que aparecen debajo de ellos, si son verdes es que está completamente descubierto, amarillo es que es algo peligroso mandárselo pero lo puede agarrar, y rojo es por si quieres ser interceptado. De entre las "demás" opciones rescatables tenemos que puedes elegir entre 3 diferentes climas para jugar, hay 24 equipos que aunque no son los de la NFL son de las mismas ciudades que los originales. Bueno, básicamente este juego no aporta mucho en comparación con los demás juegos de este estilo, es bastante sencillo de jugar y hasta cierto punto entretenido, solamente se puede considerar recomendable si no tienes alguno que sea parecido a este.






MEGA MAN X2
ITEMS
PARTE 1
PARTE 2
PARTE 3
PARTE 4
PARTE 5

Estos passwords sirven para empezar en cualquier parte de la fortaleza de Sigma con los diferente items que se muestran.

X HUNTER STAGE

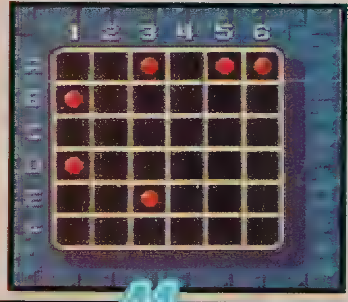
MEGA MAN IV





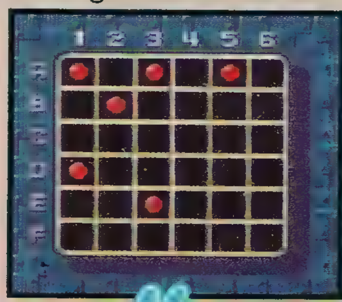
1F-1 En este juego es donde Megaman ya tiene Megabuster y se convierte en algo clásico para las siguientes versiones.

Para comenzar con la escena de Toad Man terminada

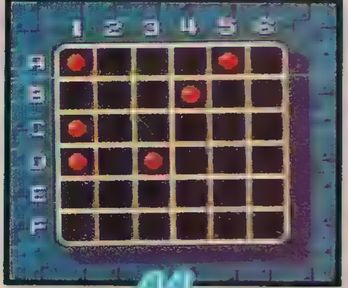


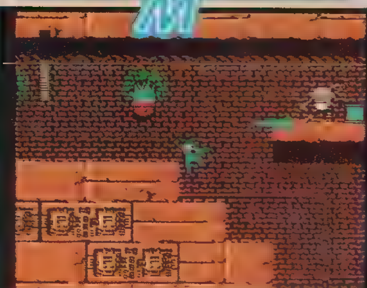


Con lo anterior y la escena de Bright Man terminada

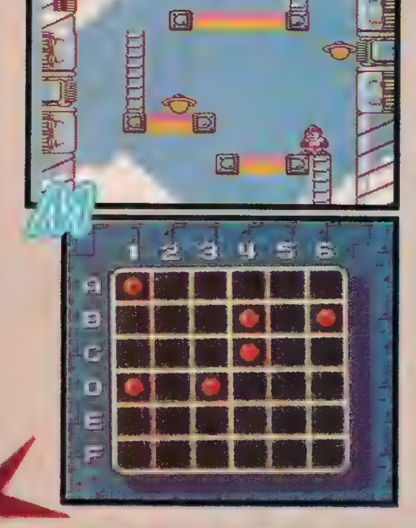


Con lo anterior y la escena de Pharaoh Man terminada



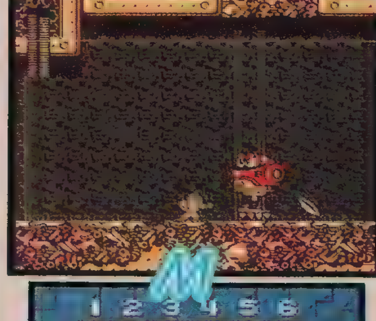


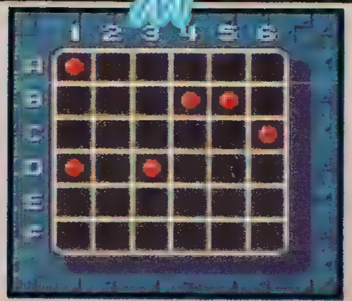
Con lo anterior y la escena de Ring Man terminada



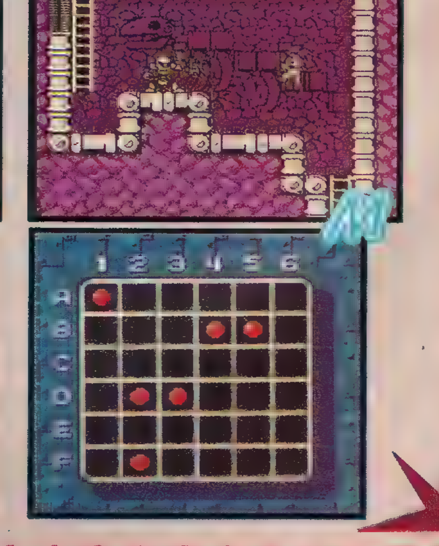
Con lo anterior y la escena de Dust Man terminada

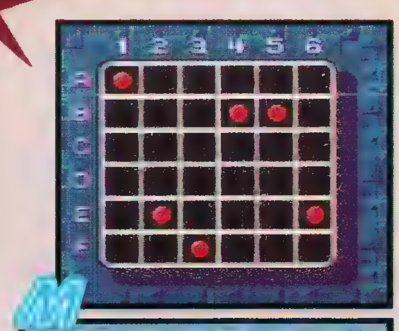


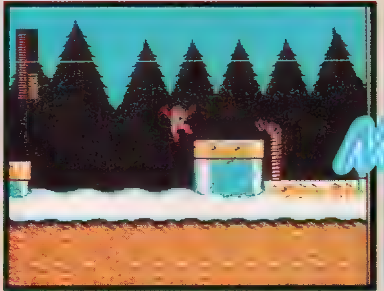


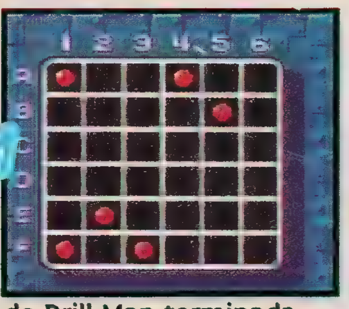


Con lo anterior y la escena de Skull Man terminada

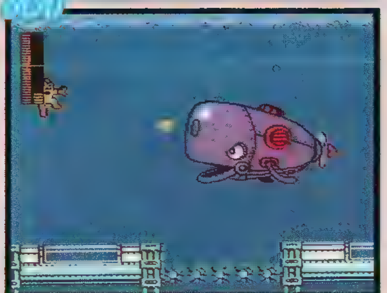








Con lo anterior y la escena de Drill Man terminada para así llegar a la fortaleza del Dr. Cossak.



Con lo anterior y la escena de Dive Man terminada



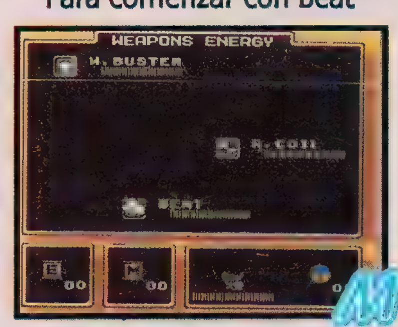




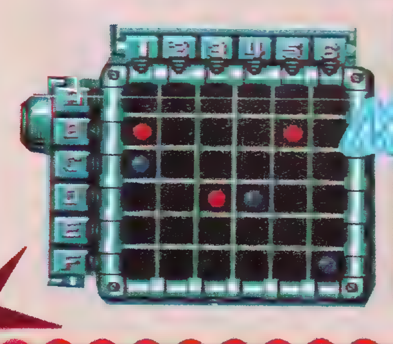


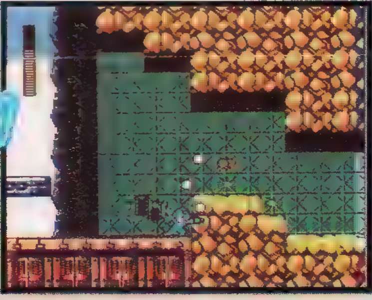
En esta versión introducen un nuevo aliado llamado Beat, que es un ave que ayuda a eliminar a los enemigos que estén en pantalla.

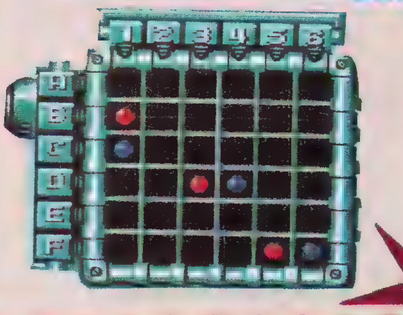
Para comenzar con Beat



Con lo anterior y la escena de Stone Man terminada

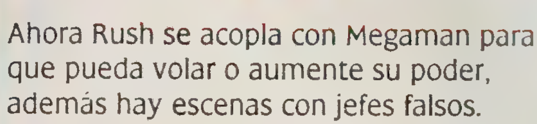




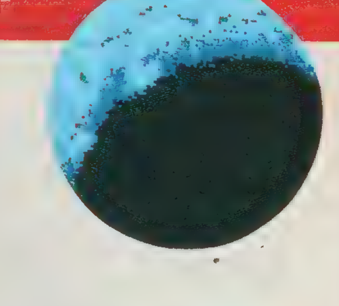


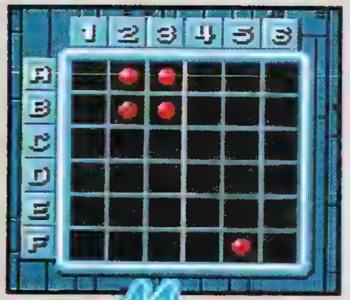
MEGA MAN VI





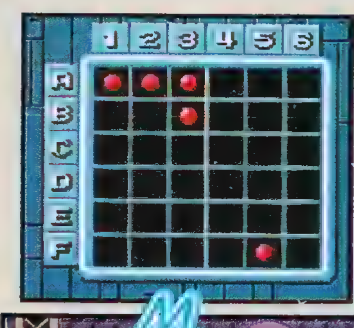
Ahora Rush se acopla con Megaman para que pueda volar o aumente su poder, además hay escenas con jefes falsos.

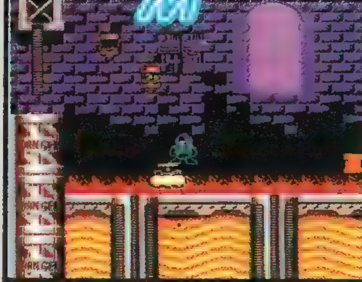




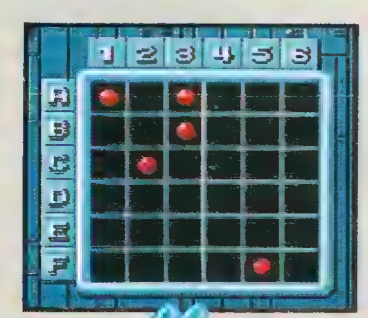


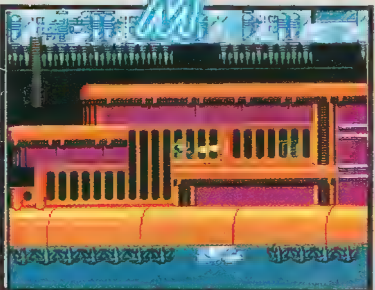
Para comenzar con la escena de Wind Man terminada





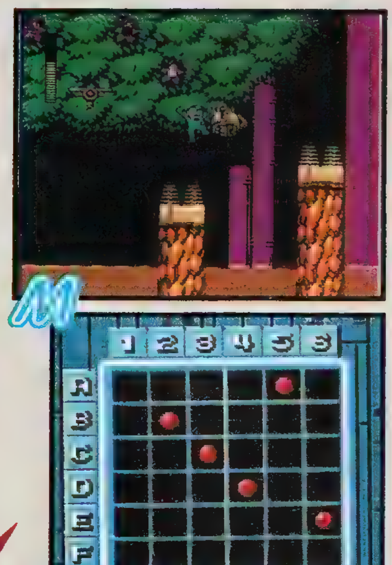
Con lo anterior y la escena de Flame Man terminada



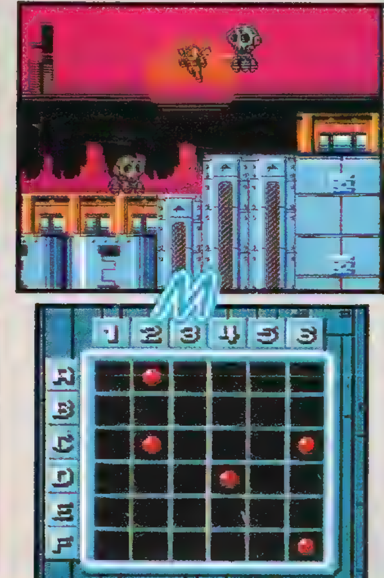


Con lo anterior y la escena de Blizzard Man terminada

Con lo anterior y la escena de Plant Man terminada



Con lo anterior y la escena de Toma Hawk Man terminada

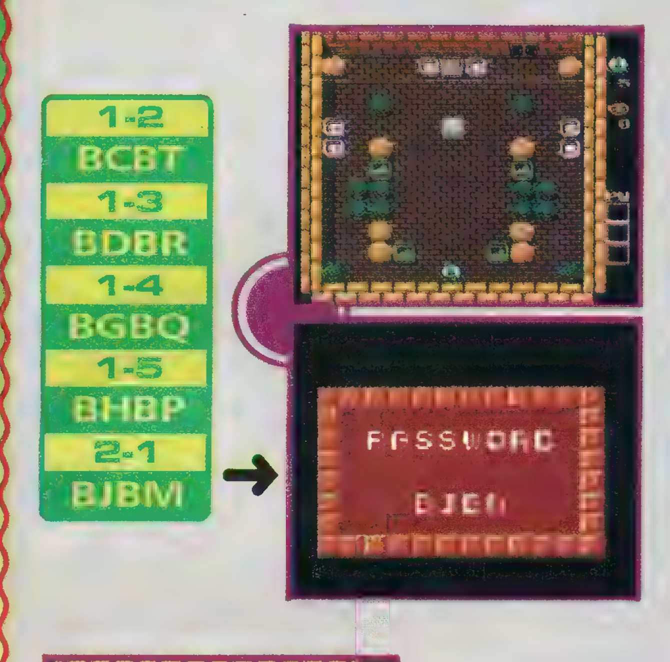


Con lo anterior y la escena de Yamato Man terminada

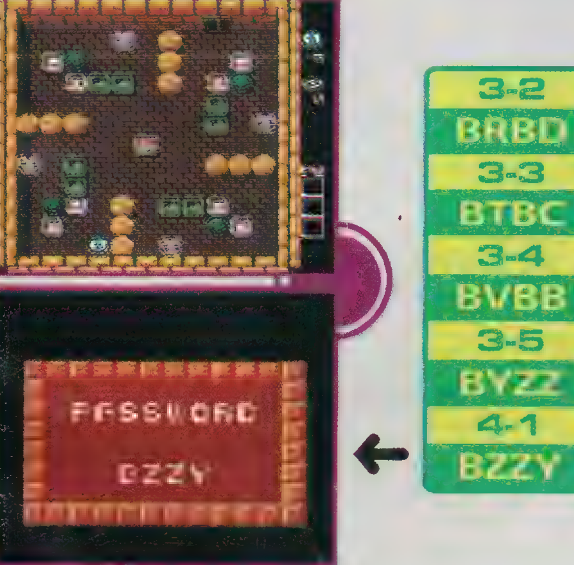


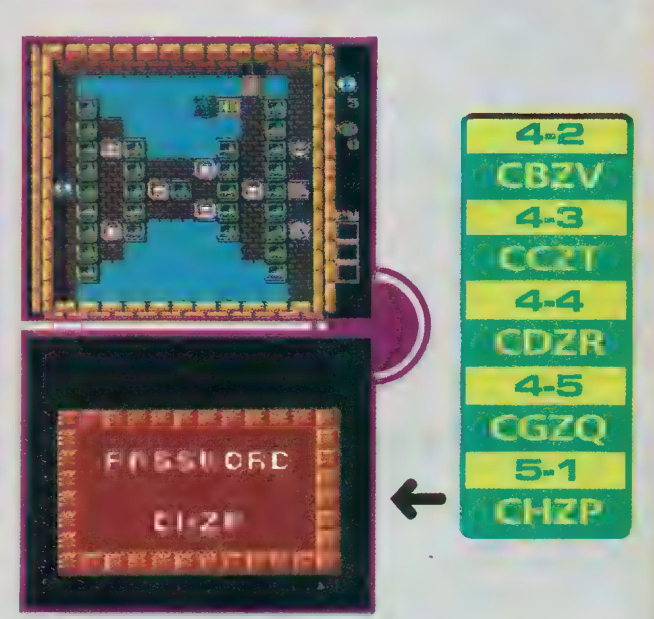
ADVENTURES OF LOLO™

La compañía Hal al lanzar este juego creó un nuevo estilo de Puzzle muy peculiar

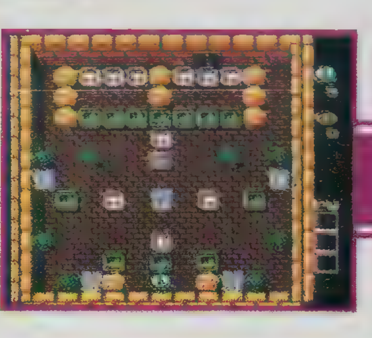
















VIDEOTICIAS

Se nos fué 1995. Un año que nos ha traido enorme cantidad de satisfacciones porque fue el año del Club Nintendo Colombia. Con mas de 2000 socios leyendo este artículo en muchos lugares del país, nuestro Club prende motores y arranca para mantener informados de todo lo que sucede alrededor del incríbe mundo de los juegos en Colombia.



Durante todo el año recibimos cartas de muchos videojugadores en toda Colombia, vale la pena destacar el esfuerzode Carlos Alarcón de Santafe de Bogotá , quien nos envía un dibujo muy religioso de Rayden. Muy apropiado el tema para dibujar al Dios del Trueno, no es cierto?

Destacamos una carta muy singular de uno de nuestros seguidores en Medellín, quien se hace llamar SNES, mejor conocido como Super Nader Esneider. Gracias por todo ese aprecio.

Germán David Cajiao (socio del club) descubrió el código para congelar el tiempo de pelea en Mortal Combat III y quizo compartirlo con los demás socios del club.

1P			2P		
Y	A	B	Y	A	B
4	1	4	4	5	4

Si tienes algún truco extraordinario envíaselo a Elmo al mundo de Nintendo.
Eso es todo por el momento. Esperen en las próximas videoticias información sobre las Super Olimpiadas 95 y la primera manifestación de vida de Elmo. Hasta el próximo año!



Leo Burnett

En 1995 Ellos fueron los No. 1

Nintendo

Street Fighter:

Johann Michel Ramos - Santafé de Bogotá

Pablo Leonidas Rodriguez - Fusagasugá



Donkey Kong Country:

Victor Hugo Hernández

Medellín;

Abelardo Camacho

Santafé de Bogotá;

David Villamil

Santafé de Bogotá.







ELMO:

1o. Gabriel E. Gil Caldera - Cartagena

2o. Yan Galvis - Santafé de Bogotá

3o. Adalberto Camperos - Barrancabermeja

Mención especial: Andrés Felipe Sáenz - Ibagué



Olimpiadas 95:

INFANTIL	JUVENIL
1o. Cesar Augusto Gómez	1o. David Villamil
2o. Edgardo Eslava	2o. Gari Otero
3o. Iván Camilo Hernández	3o. Wilson Rodríguez

FELICIDADES.

PARA EL 96!... TU JUEGAS DURO.



CLUB Nintendo® RESPONDE

PASSWORDS

Quisiera que por favor me dieran los passwords de "Super Empire Strike Back"

RAMIRO BENGOLEA TORO, Colombia

A continuación te damos los passwords correspondientes al nivel Jedi:

1) FHPSMN
2) CCTLFR
3) MDWNDF
4) THNTLR
5) LQYSCH
6) GQTVDD
7) PNFDHJ
8) SCWWFZ
9) LFHWWB
10) RBHNFC
11) KCDF2K
12) KCCYGJ
13) RBQRWS
14) QBTTXX
15) ZGLKDV
16) WDQXC
17) FGTTW
18) YDHBQT
19) MBRCGB
20) TNHJSK

FOX

SOCCER

Les escribo para pedirles algun truco para el juego "Fifa International Soccer" de Super NES.

JUAN ANTONIO ESCALARTE, Venezuela

Atención, te doy los siguientes tips:

• Para obtener la "Súper Kick" debes presionar en el Option Mode: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
• Para el "Dream Team" debes presionar en el Option Mode: A, A, B, B, Y, Y, X, X.
• Para obtener una súper ofensiva presiona en el Option Mode: R, R, R, R, R, L, R.
• Para obtener una súper defensa presiona en el Option Mode: L, L, L, L, L, R, L.

Fox

MORTAL KOMBAT 3

Escuché rumores que existe un "Sound Test" en el juego Mortal Kombat 3. ¿Es cierto?

JAVIER ALFONSO BORDONEZ, Colombia

Efectivamente, existe un menú nuevo (y culto por supuesto) en el cual se pueden seleccionar todos los sonidos y fondos musicales presentes en este juego. Este truco debe ser ejecutado rápidamente durante la pantalla Start/Options, y sin ningún error. Este consiste en que apenas aparezca la pantalla antes mencionada debes presionar los botones A, Y, B, X. Si todo está correcto, deberá aparecer desde la derecha de la pantalla la frase "Sound Test" acompañada del símbolo del dragón. Ahora presiona Start ¡y listo!. Tienes a tu disposición 37 fondos musicales y 157 sonidos diferentes, entre los que encontrarás gritos, golpes, rayos, etc. Espero haber aclarado tu duda.

RYO

LEGALIDAD

Les escribo para saber si es legal utilizar cartuchos de Súper NES en máquinas arcadias, y, más aún, ponerles tiempo. Donde yo vivo, utilizan este sistema con cartuchos de Aladdin, Donkey Kong, etc.

GERARDO ORTEGA RAMOS, Venezuela

Todos tenemos muy claro que en las salas de entretenciones de videojuegos existen "arcades" originales de Nintendo en las cuales se pueden disfrutar títulos que están disponibles para consolas. En éstos, lo que debes pagar es el tiempo de juego; incluso, puedes cambiar a otro juego de la lista mientras tu tiempo no se acabe. Sin embargo, estamos conscientes de que existen máquinas "arcades" con juegos para Súper NES en el cual engañosamente ocultan en su interior una consola de 16 bit, y para jugarlo debes pagar como si fuera una máquina "arcade" original. Lamentablemente nosotros no podemos hacer nada más que pedirte que no te dejes engañar.

Fox

RESPUESTA

¿Por qué se demoran tanto en publicar las cartas que les enviamos?

IVAN ESTRADA GOMEZ, Colombia

Comenzaré por decirte que ya es muy sabido por los lectores de Revista Club Nintendo, que la cantidad de cartas que llegan hasta nuestra editorial es enorme. Claro, esta razón probablemente no es muy alentadora, pero sí nos afecta mucho. Te contaré una breve historia del curso que siguen las cartas recibidas: Todos los días llegan cartas desde todo el país y del extranjero, y aunque te cueste creerlo, "todas son leídas" y clasificadas de acuerdo a la sección que corresponda, luego le toca el trabajo a los pilotos como yo, que seleccionan las cartas que puden ser respondidas, utilizando el criterio de cuál es la duda que más se presenta entre los videojugadores. Se entregan las respuestas a nuestro editor quien se encarga de que éstas aparezcan en la revista y listo. Como ves, esto así como te lo cuento parece ser muy fácil, pero ten por seguro que es un trabajo muy duro. Quiero finalizar esta respuesta aclarando un detalle muy importante: mientras tú lees esta edición, nosotros ya tenemos casi lista la próxima, por lo que es casi imposible contestar la correspondencia que nos llega en el momento.

RYO

KILLER INSTINCT

Creo que al juego Killer Instinct le faltó una batería de memoria para poder grabar nuestros mejores records de golpes, puntajes, etc. ¿Qué creen ustedes?

CESAR MARABOLI N., Venezuela

La verdad es que yo personalmente pienso en que sí y no. Sí, porque cuando uno realiza un gran combo, puede inscribir su nombre y luego verlo con mucho orgullo en la lista mientras transcurre la presentación del juego. Ahora, no, por la sencilla razón de que: imagínate llenar la lista con los mejores records, sin poder borralos ni superarlos. El cartucho hubiera sido un poco más caro, y parte de los megas se hubieran empleado en la memoria, probablemente desmejorando los gráficos o los movimientos. En fin, es sólo cosa de criterios. Espero que te sirvan estas ideas que te formulo, para que tu te des la respuesta que mejor te acomode.

RYO

ZOMBIES

Me compré el juego "Zombies Ate my Nighbors", pero sólo llego a la pantalla 5. Les pido los passwords desde la pantalla 5 en adelante. ***ISAAC LYNN, Puerto Rico***

Y a continuación:

Nivel 5: V H R V
Nivel 9: P B G G
Nivel 13: B F C B
Nivel 17: B K Y Z
Nivel 21: V X B B
Nivel 25: X Y L Z
Nivel 29: Y L Z D
Nivel 33: W J Q K
Nivel 37: B Z V G
Nivel 41: B R P K
Nivel 45: V L H X

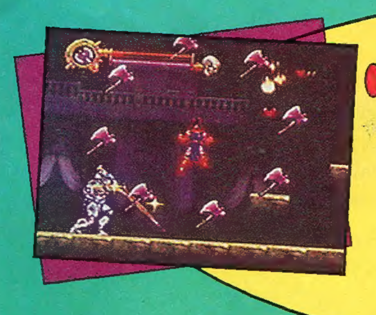
FOX

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

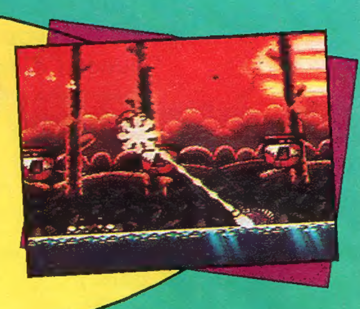
REVISTA CLUB NINTENDO
DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal # 93 N° 52 - 03
Santafé de Bogotá, Colombia

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela

¡...Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO!



- SUPER MARIO WORLD 2 -YOSHI'S ISLAND
- DRACULA X



INFORMACION SUPERNESESARIA

- FINAL FIGHT 3
- NBA JAM GIVE'N GO
- BREATH OF FIRE 2
- NFL QUARTERBACK CLUB '96
- FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

ESPECIAL
NINTENDO ULTRA 64

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

ARCADIAS
- SAMURAI SHODOWN 3
- MARVEL SUPER HEROES

GAME VISTAZO A:
FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

ADEMAS, TODAS NUESTRAS SECCIONES DE SIEMPRE

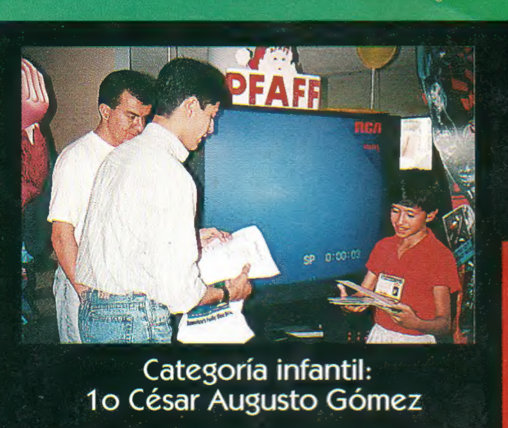


¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES

SUPER OLIMPIADAS Nintendo® 95

Muchos de ustedes estaban ansiosos por saber de la mejor Olimpiada Anual Nintendo que desde el año pasado realiza AB Company. Esta vez, se hizo en las instalaciones del Mundo de Nintendo en Santafé de Bogotá el 23, 24 y 25 de Noviembre. Desde el principio, la afluencia de personas fue impresionante. Todos querían participar de una. El último día se jugó en un gigantesco televisor RCA de pantalla gigante, y mientras unos jugaban otros calmaban los nervios, viendo espectaculares videos con lo mejor de Nintendo.

Como se trataba de premiar al mejor jugador de videojuegos, todos participaron en 4 juegos diferentes por categoría. El menú contenía SuperSoccer en ambas categorías, SFII Turbo, NBA JAM T.E. y Worls Heroes 2 para los niños. GP1 Part 2, Mortal Kombat 3 y Killer Instinct en los jóvenes. Se vió de todo.



Categoría infantil:
1o César Augusto Gómez



Categoría juvenil:
1o David Villamil



Aquí vemos a los señores Carlos Silva de Nintendo y Carlos Cáceres de BlockBuster premiando los ganadores en las instalaciones de Blockbuster Video.

Los menos afortunados tuvieron que soportar horrendas fatalities y vergonzosas humillaciones. Eso sin contar los raspones de las caídas de las motos y la falta de Fair Play. Al final, los ganadores de cada categoría, recibieron bonos para comprar sus productos preferidos, afiches y suscripciones a Club Nintendo. La chiva es que las próximas Olimpiadas serán Mundiales, y Colombia juega Duro. Agradecemos la colaboración de Blockbuster, PFAFF de Colombia y por supuesto, de AB Company por la organización de este gran evento.

JUGARON DURO





ab company
Nintendo
LES DESEA A TODOS LOS
SOCIOS DEL CLUB UNA ULTRA
FELIZ NAVIDAD Y UN
1 9 9 6
LLENO DE PODER.